Micro NEWS

SPECIAL ETE

40 PAGES DE BD, JEUX, ENIGMES

NOUVEAUTES
CRYO
SIERRA
COKTEL
LORICIEL

CDTV
COMMODORE

3615
2 SUPER CONCOURS
ATARI / UBI SOFT

1er JUILLET 1990/N° 38
BELGIQUE : 200 FB - SUISSE : 9,00 FS - CANADA : $ 7,95

M 2843 - 38 - 28,00 F

QUATRE CARTOUCHES EXPLO-SIVES !

POUR CONSOLE NINTENDO®

METAL FIGHTER*
Des aliens attaquent la terre.
Seul votre super robot
de combat peut sauver
l'humanité.
Que la force soit avec vous !

SILENT ASSAULT*
Des extraterrestres se sont infiltrés
dans une base militaire.
Mercenaire de choc, détruisez-les !
Huit niveaux d'action intense.

COLOR DREAMS

GALACTIC CRUSADER*
Galaxie en danger !
Des vaisseaux ennemis
vous ont pris pour cible.
Rétablissez l'ordre et la paix.

ROBODEMONS*
Combattez le diable
et son armée de démons.
Une descente aux enfers terrifiante !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO®
*NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd.

COLOR DREAMS

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :
Tél. 33 (1) 49. 78. 08. 08
3, RUE EDISON 94550 CHEVILLY-LARUE
DPMF DIFFUSION

POUR UTILISER AVEC NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

Ce produit a été créé, développé et fabriqué par COLOR DREAMS. Il n'a pas été créé, développé, fabriqué, aidé, subventionné ou soutenu par NINTENDO®. COLOR DREAMS n'a aucun lien avec NINTENDO®. NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd. INSTRUCTIONS EN FRANCAIS INCLUSES

SOMMAIRE

NEWS 4
ABONDOS 29
CAPITAINE PIXEL 30
PROF ST/DOC AMIGA 36
TOPS & SOFTS 40
CONSOLES 56
SAMOURAI MICRO 64
MAJOR THOMSON 68
SUPPLEMENT CULTUREL 70
JEUX 74
BARGON ATTACK 76
LA PAGE DECHIREE 80
CARALI 84
CUNEO 86
ROSIE ZOUNETTE 88
STEPHANIE 94
LIDWINE 98
VICKY & LES GALAXIANS 106
TOP SECRET 110
PETITES ANNONCES 114
SEX MACHINES 122
LA COLLEC' 124
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX . 126
MEGADEMOS 127
INSERT COIN 128
DERNIERE MINUTE 130

VIVE LES VAC' !

Si vous lisez ces lignes pendant le mois de juillet, toute l'équipe de Micro News sera alors en vacances : Rosie Zounette en croisière sur le bateau de ce veinard de Doc Amiga (au grand dam de Capitaine Pixel) ; Samouraï Micro sur le Fuji-Yama (si jamais ce volcan se réveille, ça risque de faire une rubrique détonante - après tout la dernière éruption a eu lieu en 1708) ; Carali en Ecosse (ne vous étonnez donc pas si l'on reparle du monstre du Loch Ness...) ; Prof ST à l'hôtel-restaurant de la gare de Bécon-les-Bruyères ("On y mange comme chez soi" a-t-il déclaré) ; Major Thomson aux Indes pour tirer le tigre et Eric Satyre dans les beaux quartiers de Hambourg et d'Amsterdam pour tirer... euh... pour un séjour cul-turel.

Si vous lisez ces lignes avant le 15 août - date de sortie du prochain Micro News -, vous serez probablement en vacances vous-même alors que nous préparerons le premier numéro de la rentrée la plus extraordinaire qu'ait jamais connu la micro de loisirs : ça va péter le feu de toutes parts avec des consoles et des nouveautés à faire rougir de honte tout ce qui a existé jusqu'à présent sur ce marché !

Alors reposez-vous bien, vous allez en avoir besoin... Passez des vacances studieuses grâce à notre supplément culturel, mais si vous avez des activités sportives, prenez donc exemple sur *Ranx* en couverture - il n'hésite pas à mettre la main à la pâte !

Jean-Michel Berté

Le CDTV Commodore

CES DE CHICAGO

Chose promise, chose due, voici la suite des nouveautés présentées à Chicago. Accrochez-vous au fauteuil, ça va faire mal !

Dans le précédent numéro, nous vous avions proposé un rapide panorama dès nouvelles consoles, juste de quoi vous faire baver d'envie devant ces petites merveilles, véritables prouesses techniques. Cette profusion de nouvelles machines de plus en plus performantes a dû provoquer chez les possesseurs de micro-ordinateurs une véritable peur panique. Leurs chères machines allaient-elles finir dans un musée ou être broyées dans ce tourbillon ? Rassurez-vous, les grands de la micro-informatique familiale ne sont pas restés inactifs face à cette offensive : Atari et Commodore ont d'ores et déjà préparé leur réplique. Avanti !

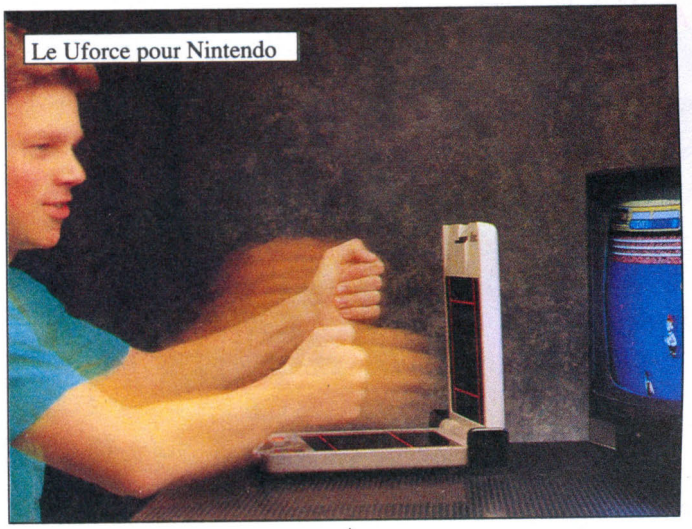
ATARI... CANE

Commençons par la firme de Jack Tramiel, dont les annonces faites à la presse sont toujours à prendre avec des pincettes... mais plusieurs indices laissent penser que cette fois, c'est du sérieux. Tout d'abord, le **TT/X** a enfin été livré à notre curiosité et devrait très prochainement être commercialisé. Depuis l'annonce du CeBit de Hanovre, pas grand-chose de changé, c'est le premier système Unix basé sur le TT (32 bits) d'Atari. Ce nouveau modèle, architecturé autour du microprocesseur Motorola 68030 se trouve cadencé à 16 Mhz et possède une capacité de stockage de 6 Mo, extensible jusqu'à 16 Mo. Les périphériques fonctionnant avec ce standard : un écran couleur VGA ou un moniteur monochrome haute résolution...

La plus importante innovation réside dans le système de gestion ; en effet le *TT/X* peut être fourni avec ATX. Il se trouve ainsi en complet accord avec le standard Unix 5.3.1. et offre à l'utilisateur une opportunité intéressante en regard de systèmes plus onéreux. Le rapport qualité/prix se révèle largement en faveur d'Atari - la firme élargit ainsi son champ d'activité et s'attaque à un nouveau créneau, celui des systèmes.

Dans le domaine purement familial, après le lancement de la Lynx, voici une nouvelle venue, la console 16 bits, dont la sortie ne devrait pas se faire avant fin 91/début 92. Contrairement à ce que prétendait la rumeur, il ne s'agirait pas d'une console basée sur le ST, mais plutôt d'une extension de la célèbre VCS. Nous aurons largement le temps de revenir sur ce sujet dans les prochains mois.

En attendant, parlons de la grande nouvelle, celle qui concerne l'arrivée possible sur le marché d'un concurrent du *CDTV* Commodore - dont nous parlerons plus loin - made in Atari. En effet, selon les déclarations de Sam Tramiel, un lecteur CD-ROM conçu pour fonctionner sur ST fonctionne depuis plusieurs années dans les différents staffs de développement de la firme. Aujourd'hui, le produit arrive dans sa phase finale d'élaboration et pourrait donc voir le jour dès cet automne au prix hypercompétitif de 299 dollars (2 000 à 2 500 F environ). Du CD externe au CD intégré il n'y a qu'un pas, qui pourrait être franchi en 1991 avec la venue du CD ST dont le prix reste à déterminer. Néanmoins, la volonté d'Atari semble être de concurrencer Commodore sur ce terrain, ce qui laisse présager un écart de prix intéressant.



Le Uforce pour Nintendo

AMIGA... RAGE

Chez Commodore le trip est différent, on fait dans le high-tech sublimatoire avec le **CDTV** (Commodore **D**ynamic **T**otal **V**ision), enfin plus simplement disons que les cerveaux des techniciens de cette société ont pondu un nouveau concept familial complètement inédit. Sous un aspect futuriste (et inhabituel pour un micro) on retrouve un bon vieux Amiga 500 doté d'une RAM plus importante et surtout d'un lecteur de CD-ROM intégré. Les petits fûtés auront remarqué l'absence de clavier et le look platine laser de l'ensemble. Il semble que Commodore veuille proposer une machine familiale haut de gamme permettant

des applications éducatives et ludiques particulièrement riches. L'adjonction d'un clavier à infrarouge et d'un joystick relève du domaine du possible - ce qui transforme la drôle de bête en un... micro-ordinateur classique. Pour l'instant, les applications tournant sur cette drôle de machine sont jalousement tenues au secret. Le *CDTV* représente l'alliance entre plusieurs techniques audio, vidéo et micro qui sont de plus en plus complémentaires : on peut se servir de l'engin comme d'un vulgaire lecteur de CD, lui faire lire des disquettes ou des CD-ROM. Le *CDTV* s'adresse avant tout aux fanas des nouvelles techniques qui souhaitent disposer d'un produit multifonctions, simple à utiliser et ouvrant des horizons insoupçonnés dans le domaine de l'éducation, de l'information et du jeu. Dans ce domaine, et bien que la firme reste très discrète, il semblerait que des logiciels spécifiques soient déjà en cours de réalisation. Parmi les sociétés chargées du développement de ces jeux, figurent Ocean, Domark, Mindscape, Virgin et Activision.

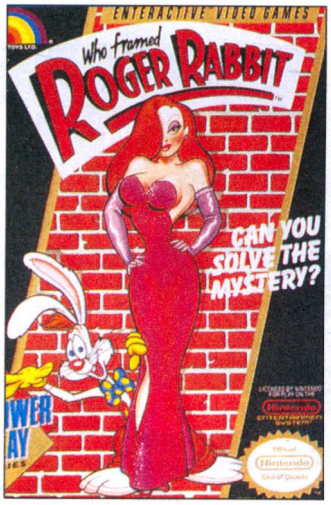
Dans un registre tout à fait différent, Commodore annonce la sortie - non encore officielle - pour septembre d'un portable dénommé le **286LT**. Pour ne pas perdre ses bonnes habitudes, Commodore frappe très haut au niveau du prix - qui serait estimé à 3 900 dollars (25 000 F environ). Comme son nom l'indique, le *286LT* est architecturé autour d'un coprocesseur 80286 tournant à 12,5 MHz. Il comporte une RAM de 1 Mo extensible à 3 ou 5 Mo, ainsi qu'un disque dur de 20 Mo.

NINTENDO SUPERSTAR

Du calme les enragés ! Pas la peine de grimper au rideau, de mordre votre joystick de rage ou de savater votre console ou votre micro, voilà la suite tant attendue des nouveautés en matière de jeux. Prêt pour le déluge, c'est parti !

A tout seigneur, tout honneur : Nintendo, le géant du jeu vidéo, monopolise 90 % des nouvelles sorties. Inimaginable en France, du moins pour l'instant. On vous a préparé une sélection des meilleures cartouches pour cette bécane (la Nintendo 8 bits), des titres qu'on aimerait voir plus souvent sur d'autres machines. Pour faire durer

encore un peu le suspense, nous vous présentons un accessoire pour la console - **Uforce.** Il s'agit d'un joystick un peu spécial puisque ce sont vos propres mouvements devant un écran tactile qui déterminent les actions des personnages des jeux vidéo. Par exemple, insérez la cartouche *Punch-Out* dans votre machine, frappez devant

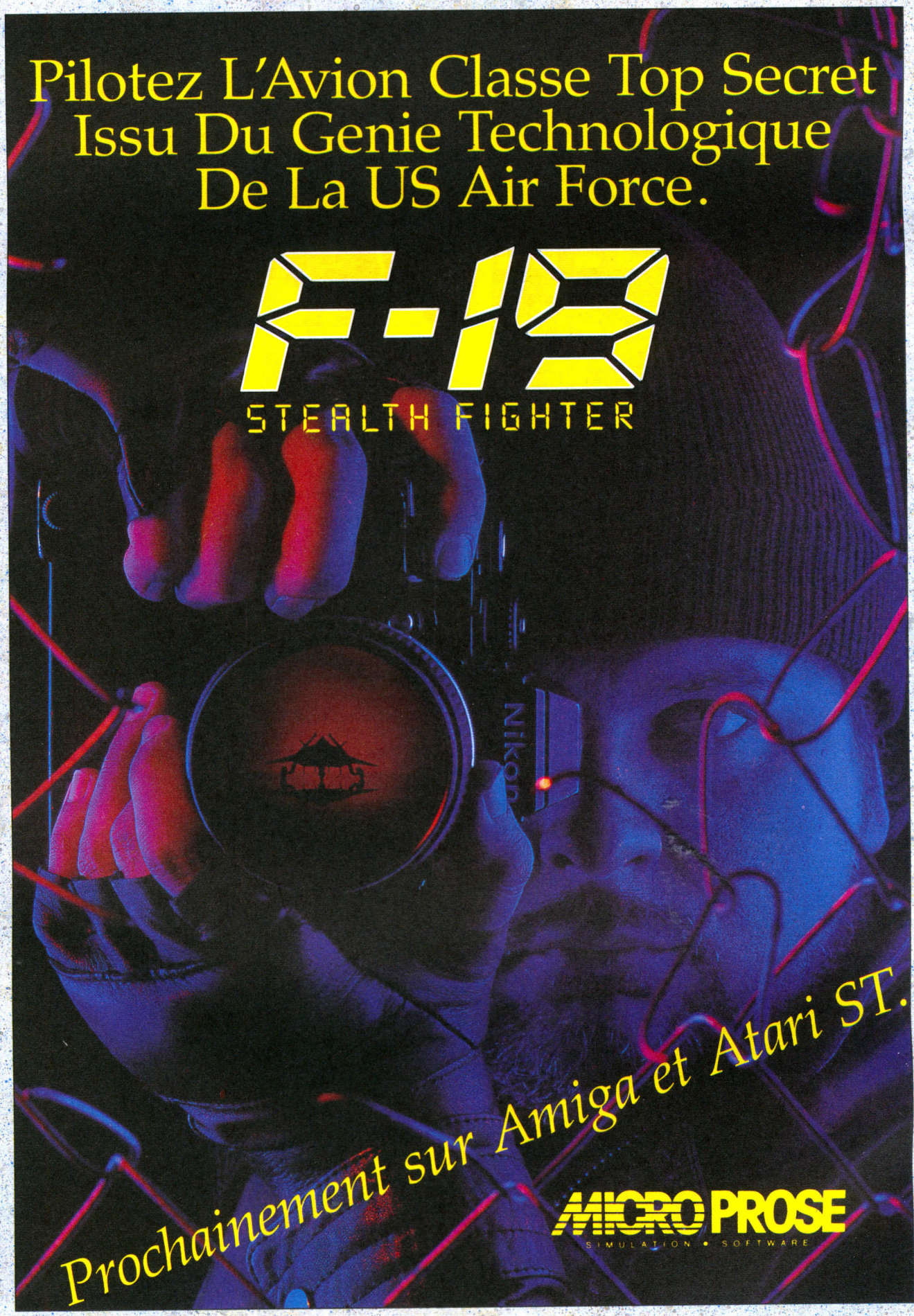


Uforce et oh joie, tout ce que vous faites se matérialise sur l'écran. Magique ! Une nouvelle dimension...

Allez, on entame notre saga. Commençons par **Viper,** un superbe jeu d'aventure/arcade qui vous plonge dans l'enfer de la drogue quelque part en Amérique du Sud (devinez où ?). Seul dans la jungle, vous devrez infiltrer le cartel et détruire leurs installations. Mais attention, ils retiennent en otage un de vos agents. L'action éclate, captivante et vous devrez sortir indemne des huit niveaux pour affronter en combat singulier le gros bonnet. Soyez sans pitié et faites-lui vivre son dernier voyage. Quel trip !

Changement de décor avec **Blaster Master** : vous voici dans les rues de New York, votre terrain de jeu favori, jusqu'au jour où vous sombrez dans un cauchemar - prisonnier dans des cavernes,

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS
LORICIEL
SI VOUS ÊTES
INDÉPENDANT
ON ASSISTÉ
YNAMIQUE et DÉTERMINÉ
XPÉRIMENTÉ
ROGRAMMEUR ou GRAPHISTE
NERGIQUE, CRÉATIF
ORMAL
ISPONIBLE
MBITIEUX et PASSIONNÉ
OCTURNE ou DIURNE
RÈS BON
ÉRIEUX
LORICIEL recherche pour son département édition, en indépendants, des programmeurs sur PC, ST, AMIGA, AMSTRAD CPC et des graphistes animateurs. Si vous êtes intéressé(e), adressez votre CV à : LORICIEL, DEPARTEMENT EDITION Réf. : MN 05/90 81, rue de la Procession 92500 RUEIL
LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

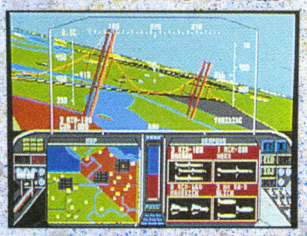

Pilotez L'Avion Classe Top Secret
Issu Du Genie Technologique
De La US Air Force.
F-19
STEALTH FIGHTER
Nikon
Prochainement sur Amiga et Atari ST.
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

D'époustouflants graphismes en 3 D

F-19

STEALTH FIGHTER

PILOTEZ L'AVION CLASS TOP SECRET ISSU DU GENIE TECHNOLOGIQUE DE LA US AIR FORCE.



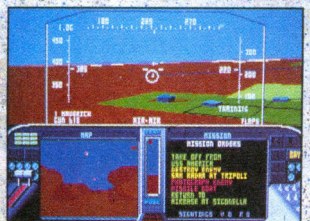
L'Armée de l'Air ne laisse filtrer aucune information sur lui mais MicroProse vous place aux commandes de cet avion de chasse unique, invisible au radar,

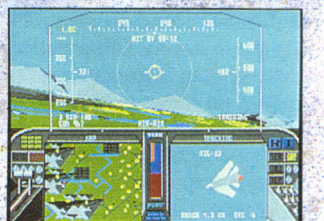
Tant pis si les radars ne voient rien car F19 Stealth Fighter est un régal pour les yeux. Ses graphismes sont si réalistes que vous ne pourrez vous empêcher de tendre la main pour toucher le ciel et le vrombissement d'autres avions qui vous dépassent, à quelques mètres de votre carlingue, vous fera parfois sursauter. Les changements de cap sont plus coulés que dans tous les avions que vous avez pu pitoter jusqu'à aujourd'hui et vous vous émerveillerez de la précision incroyable des cibles comme de celle du paysage qui défile en dessous de vous.

Voilà pour la présentation. Mais l'essentiel, direz-vous: les fonctionnalités? Là aussi nous avons fait le maximum: vous parcourrez quatre régions stratégiques du monde réel lors de missions au nombre quasi illimité. Vous apprendrez comment garder votre profil électromagnétique en deçà du seuil de détection des radars. Quelle ivresse et quelle puissance que l'invisibilité!

F19 Stealth Fighter: Disponible sur IBM PC, Tandy et compatibles. Compatible avec les protocoles graphiques VGA / MGCA, EGA, Tandy, CGA et Hercules. Possibilité d'implantation sur disque dur. Disponible sur supports disquettes 3 1/2" et 5 1/4".

fnac





PROCHAINEMENT SUR AMIGA ET ATARI ST.

vous allez affronter des créatures incroyables et des rats géants. Ce jeu de plate-forme est réalisé de main de maître et promet des heures et des heures de fun.

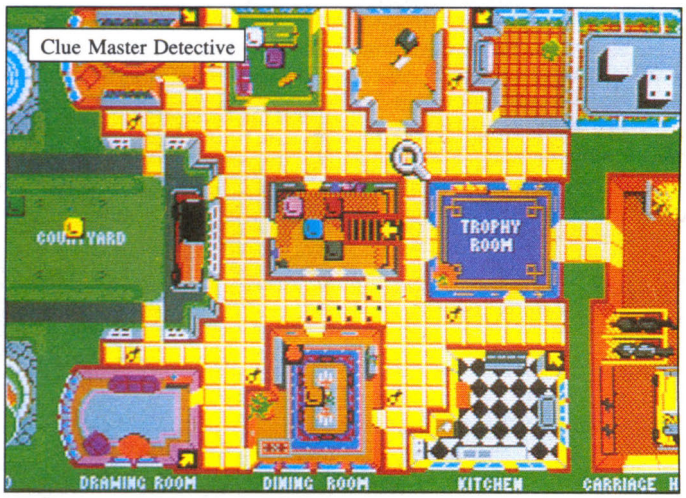
Tiens, si vous ne connaissez pas encore **Dick Tracy**, vous avez intérêt à réviser ce classique de la BD, car dans peu de temps vous n'entendrez plus parler que de lui. Aux States, un film vient de sortir qui fait un vrai tabac (le producteur de ce polar grand spectacle n'est autre que le studio Walt Disney). Lors de la réalisation, une nouvelle technique a été employée : on a entièrement recolorisé les images par ordinateur afin de rendre les couleurs plus proches de l'album de bandes dessinées. Superbe !

Au passage, une mention spéciale pour la société Tengen qui développe ses produits sur toutes les consoles et particulièrement pour Nintendo avec des titres prestigieux : **Alien Syndrome**, **Rolling Thunder**, **Toobin**, **Shinobi**, **Gauntlet**, **Pac-Man**, **Road Runner**, **Pac-Mania**, **Klax**, **Hard Drivin'**, **Skull et Crossbones.**

Et la razzia continue de plus belle (sont atteints d'une vraie boulimie, ces petits Japs !) : dès qu'un héros télé ou ciné pointe le bout de son nez, les chasseurs de têtes de chez Nintendo rachètent les droits, c'est du délire ! A ce petit jeu arrive en tête *Freddy* - qui va se faire dévorer par les samouraïs (tiens v'là une idée pour le sixième épisode) - dans **A Nightmare on Elm Street**, qui hantera les rêves de votre console. Nous passerons sous silence le fric dépensé pour acquérir les droits d'adaptation... Un vrai cauchemar pour les smicards ! Les autres nominés sont **Roger Rabbit**, **Back to the Future 2 et 3**, **The Punisher**, les **X-Men**, **Beetlejuice**, **Spider-Man** et **Dash Galaxy**. Si on faisait une petite halte après cette avalanche, histoire de reprendre son souffle...

A voir la gueule de la concurrence, c'est Beyrouth pour eux ! Les sinistrés n'ont plus rien à se mettre sous la dent : Sega et Nec ramassent péniblement les miettes. Et Nintendo continue sa rafle - un **Pictionary** pour les fanas de jeux de plateau ; pour les nostalgiques un **Boulder Dash** first class ! Si vous croyez que certains jeux d'aventures peuvent résister à cet appétit féroce, vous vous gourez car **Rocket Ranger** vient d'être adapté et déménage sec. Et enfin **Clue Master Detective**...

Dans cette catégorie des cartouches d'aventure/jeux de rôle, on trouve également **Dr Chaos**, **Shadowgate** et **Dungeon Magic**, de l'héroic-fantasy mieux que sur micro - eh oui ! Si vous avez un titre ou un héros en tête, pensez-y fortement et à coup sûr dans la seconde qui suivra, les cerveaux Nintendo vous le fabriqueront... Plusieurs autres titres ont également été présentés au CES : **Ghostbusters 2**, **Circus Caper**, **Bionic Commando**, **Ninja 2** et **Cabal**. Vous n'êtes pas persuadé que Nintendo occupe la première place dans le monde des jeux vidéo ? Alors nous, on se la coupe... Enfin on verra.



Une chose est sûre, après ce dernier CES, le marché des consoles est en train d'atteindre un rythme de croisière quasi incroyable, de tourner à l'explosion planétaire ! Cette croissance exponentielle nous rappelle étrangement les cours de la Bourse d'avant le krach. Espérons que cette mine d'or ne retombe pas comme un soufflé - certains indices toutefois laissent à penser que les bases sont solides. Alors soyez bon joueur et investissez dans une console, vous serez forcément gagnant.

Jean-Pierre Labro

NEWS

LORICIEL SE DECHAINE

Pas moins de 14 logiciels prévus entre septembre et décembre prochain, des adaptations sur console et des projets pleins la tête...

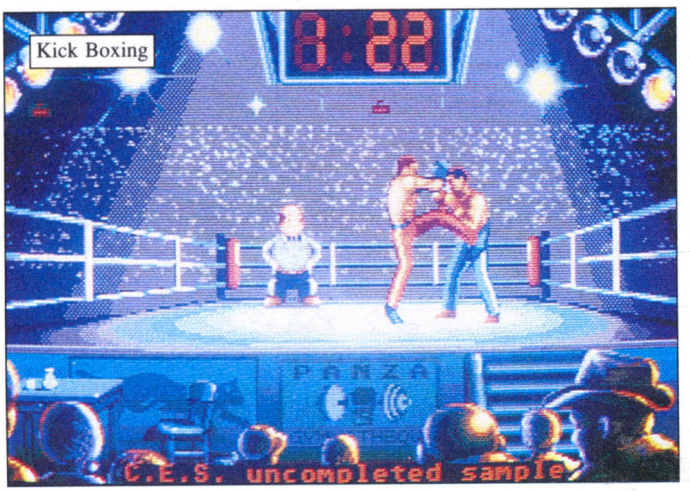
Rendez-vous compte : 14 logiciels en quatre mois ! Beau programme que voilà ! A croire que travailler chez Loriciel équivaut à faire un stage au goulag, le sommeil en moins. Faute de temps, seul six de ces projets nous ont été présentés in extremis avant les vacances. Ce n'est que partie remise et nous en saurons beaucoup plus en septembre. Pour l'heure jetons un œil, et le bon, sur les grands jeux de la rentrée...

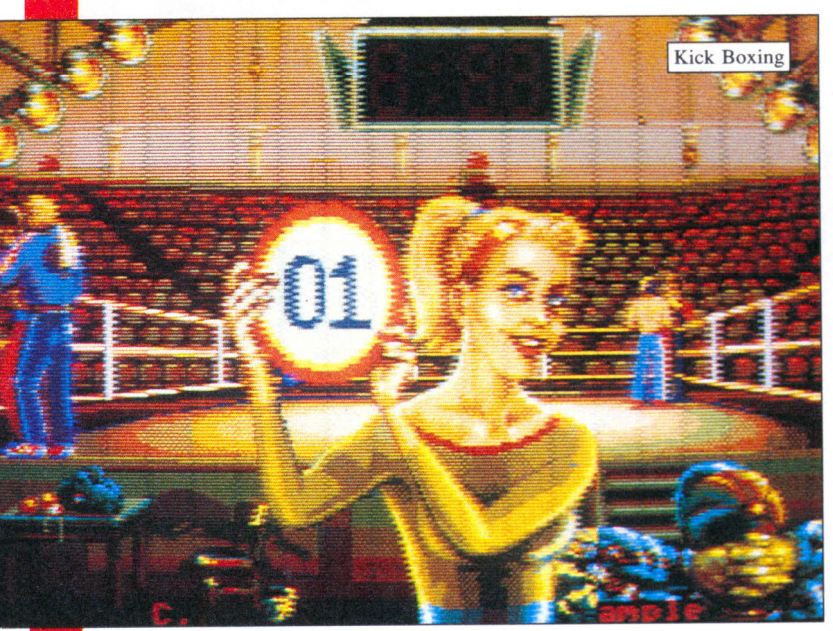
QUE LE GRAND KICK ME CLAQUE !

Ils y auront mis le temps, mais ça valait le coup. Après un an d'élaboration, **Kick Boxing** est enfin prêt ! Dès octobre, tests de programmation obligent, vous pourrez en prendre plein les miret-tes, au sens propre comme au figuré, en savatant et en cognant comme un forcené les pauvres "kick boxeurs" qui vous feront face. Je ne dirais qu'un mot : fabuleux ! Sans être expert en la matière, je dois dire que les coups et les ripostes sont d'un réalisme frappant. Certains mouvements se composent de 30 images, ce qui n'est pas une mince affaire. Les adversaires tombent, se relèvent, titubent, le tout avec une fluidité parfaite à en soûler le joueur lui-même.

Mis au point par un kick boxeur amateur avec l'aide du champion du monde de kick boxing André Panza, cette simulation sportive devrait être des plus réussies. Tous les coups proposés ont été soigneusement filmés et digitalisés pour être ensuite retravaillés avant d'être intégrés au programme. Au total 500 positions de combat. La précision ne manque donc pas, ce qui apporte une dimension particulière au jeu en regard de ses concurrents. Malheureusement, pour des raisons de manipulation évidentes, on ne peut disposer simultanément des 56 attaques existantes. Pour pallier cet inconvénient, les programmeurs ont prévu un menu permettant la sélection de 11 d'entre elles - assignées aux différentes positions de joystick ainsi qu'à des touches clavier. Le gain d'un match dépend donc, non seulement des réflexes du joueur et de son habileté à manier le joystick, mais aussi du choix de coups qui aura été fait. Détail amusant, à l'exclusion d'un des compétiteurs qui a la tronche de *Skweek*, tous les autres visages appartiennent aux programmeurs et aux graphistes de Loriciel. Prenez garde à ne pas trop les amocher, ils peuvent encore servir...

Kick Boxing sortira en octobre sur ST, Amiga, CPC, PC et compatibles.





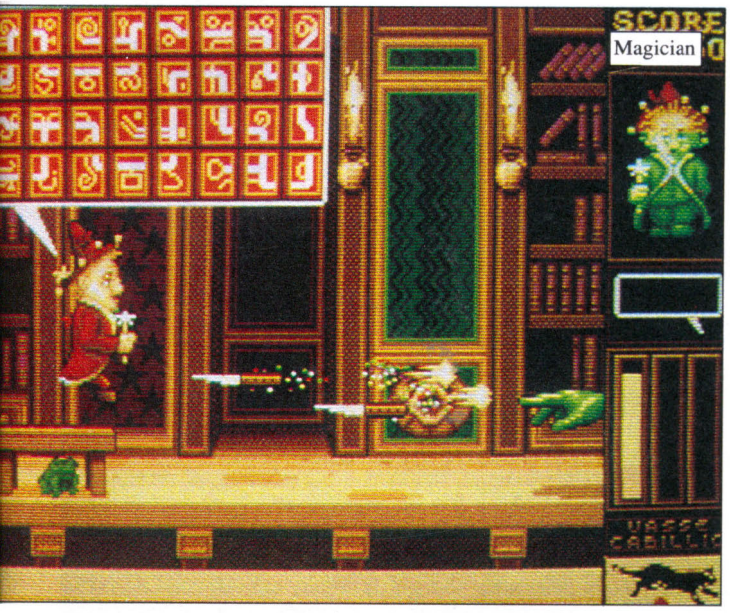
MAGIQUE !

On a peine à croire qu'il puisse se passer tant de choses à l'intérieur d'une bibliothèque, à moins qu'elle ne soit, comme dans **Magician**, le lieu de rencontre de toutes sortes de personnages sortis des contes pour enfants les plus délirants. Les livres qui volent, les crapauds qui coassent en sautillant et vous, au milieu de tout cela (vous personnifiez un petit bonhomme à la gueule bien sympathique), qui devez essayer tant bien que mal d'échapper à la baguette ensorcelée du Magician - tout en déchiffrant des messages secrets... Ça bouge dans tous les sens et ça se révèle réellement magique ! Les décors confinent au superbe et les amoureux du genre arcade-aventure en auront vraiment pour leur argent. *Magician* sortira fin septembre sur ST, Amiga, CPC, PC et compatibles.

EXCLUSIF CPC !

Ceux qui pensaient que le CPC était tout juste bon à mettre au placard ne vont pas en croire leurs oreilles... Le bon vieux 8 bits Amstrad aura très bientôt à se mettre sous la dent un jeu spécifiquement créé à son intention : **Mo-**

Kick Boxing



Magician

bileman. A l'heure où les verts ont le vent en poupe, il est compréhensible de voir fleurir des softs écolos où le héros doit s'efforcer de redonner à l'environnement une apparence naturelle. Sur une planète imaginaire, la pollution radioactive a atteint un seuil inquiétant, mettant en danger ses habitants encore sains. Ce dépotoir de la galaxie n'est plus qu'un amas de déchets nucléaires soigneusement gardés par des monstres mutants. Aux commandes de votre mobileman, appareil qui vous protègera des radiations tout en vous permettant de vous déplacer, vous allez tenter de nettoyer la planète, opération qui ne sera pas aussi simple qu'il le paraît, puisque les dégénérés biologiques du cru - acharnés à la conservation de leurs ordures - ne l'entendent pas de cette oreille.

Gardons un peu de mystère pour la rentrée et disons simplement que nous devons ce jeu à l'auteur de *Billy la Banlieue*, dont beaucoup de CPCistes se souviennent.

FULL VISION

A force de voir des jeux, on croit que tout a été fait, qu'aucun recoin de la programmation n'est resté inexploré. Pourtant, régulièrement, un éditeur fait sa petite révolution en proposant un système de jeu à nul autre pareil... Si la majeure partie de ces "inventions" n'a de révolutionnaire que la formulation emphatique des dossiers de presse, le procédé **Full Vision**, lui, apporte réellement quelque chose de nouveau à la 3D. En effet jusqu'à présent, seuls les décors de premier plan évoluaient par rapport à la vision du personnage. En revanche, un décor montagneux en fond d'écran accusait toujours le même mouvement - de gauche à droite. Avec le *Full Vision*, il est possible d'approcher du décor comme s'il existait réellement. Il en résulte un réalisme accru du jeu. Bien évidemment, un tel procédé devait trouver chaussure à son pied et c'est ainsi que naquit **Moonblaster**, un jeu type *Sherman M4*, le décor mobile en plus...

La principale richesse de votre galaxie natale repose sur l'exploitation minière de trois lunes : la jaune (désertique), la verte (forestière) et la blanche (glaciale). Afin que chaque planète y trouve son compte, un roulement est planifié d'année en année. Néanmoins, certains resquilleurs tentent de rester sur les trois lunes au-delà du délai autorisé, fait hautement délictueux et passible de la peine capitale. Vous vous trouvez à bord d'un vaisseau de combat dont la mission consiste à veiller au respect de la convention d'exploitation et devez canarder tous ceux qui se mettent en travers de votre route.

Un jeu pas très original mais particulièrement bien réalisé, dont la sortie est prévue pour septembre sur ST, Amiga, CPC, PC et compatibles.

SKWEEK FAIT DES PETITS

Skweek vous a marqué ! Vous n'êtes pas le seul... En fait, ce jeu a eu un tel succès qu'il a suscité un besoin de procréation chez ses géniteurs, ce qui a abouti à la naissance de **Superskweek**. *Skweek* touchait au génie, son fils naturel va jusqu'au gigadément ! A travers 250 tableaux plus délirants les uns que les autres, vous devrez : repeindre des dalles en rose, délivrer des Skweekettes emprisonnées, tuer les monstres qui contaminent la planète etc. Une amélioration de taille : le jeu à deux, qui offre désormais la possibilité de combattre ensemble les adversaires ou de jouer l'un contre l'autre. Avis aux amateurs : *Superskweek* débarque sur notre planète fin septembre pour ST, Amiga, CPC, PC et compatibles.

LA COURSE A L'ECHAP'TEMPS

Traverser l'histoire des premiers âges au moment de la chute du mur de Berlin, tel sera votre parcours dans **Timerace**. D'un style assez similaire à *Tetris*, *Timerace* se compose de 17 tableaux sur fond historique où le joueur devra remplir des espaces géométriques grâce à des triangles de couleur qui lui sont attribués aléatoirement. Sitôt le niveau terminé, on pénètre dans une nouvelle époque où l'opération doit se répéter, mais en plus compliqué. Comme souvent dans le cas des jeux les plus simples, *Timerace* devrait faire un malheur auprès d'un public plus attiré par les jeux de réflexion que par l'action. Sortie septembre sur ST, Amiga, CPC, PC et compatibles.

Rendez-vous à la rentrée pour la suite des nouveautés made in Loriciel.

Georges Brize

PANIQUE DANS L'ESPACE

La journée commence mal : votre réveil à turbo-trifougnaseur biphasé n'a pas sonné, votre rasoir Bic double laser est en panne, et surtout... une gigantesque météorite va bientôt entrer en collision avec votre planète natale ! C'est l'exode, des centaines de vaisseaux de toutes tailles et de toutes formes quittent la planète dans la panique la plus totale. Vous vous retrouvez parmi eux et allez tenter de mener les survivants vers des cieux vachement plus cléments.

Evidemment, de vilains extraterrestres pas très compréhensifs vous empêcheront de traverser leur territoire et il faudra livrer bataille dans l'espace. Voilà le scénario de la prochaine simulation spatiale en 3D des auteurs de *F-29* et *Falcon*. La démo s'accompagne d'une musique aussi prenante que celle de *Star Wars* et bénéficie d'une animation qui reste très fluide malgré le grand nombre de vaisseaux présents à l'écran. Ah, j'oubliais... ça s'appelle **Epic**, et c'est prévu pour la rentrée sur ST, Amiga, PC et compatibles. Courez donc voir la démo chez votre revendeur préféré et attendez-vous à un choc ! Que la force soit avec vous !

NEWS

NEWS

Rise of the Dragon

SIERRA'S QUEST 90

Sierra, un des pionniers du jeu d'aventure sur micro continue de nous surprendre avec un choix de softs d'une qualité rarement égalée...

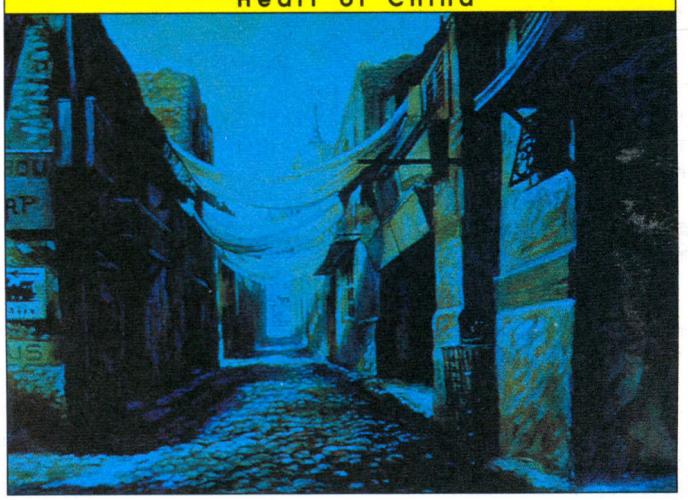
Depuis maintenant dix ans, les jeux d'aventure de Sierra (*King's Quest, Space Quest, Police Quest, Leisure Suit Larry* etc.) remportent un succès considérable. Chaque nouveau projet de logiciel mobilise parfois jusqu'à vingt personnes (scénaristes, programmeurs, graphistes, musiciens, animateurs...) et respecte toujours la même recette : un système de jeu en pseudo 3D qui a fait ses preuves et qui a souvent été repris par d'autres éditeurs (comme Lucasfilm pour *Maniac Mansion* ou Delphine Software pour *Les Voyageurs du Temps*) ; des scénarios très riches, remplis de personnages étranges et une bonne dose d'humour...

Seule ombre au tableau : les aventures entièrement dans la langue de Shakespeare, si bien que certaines subtilités linguistiques peuvent facilement échapper à celui dont les notions se limitent aux mots : "Sex", "Cheeseburger" et "Game Over" !

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Jusqu'à présent, Sierra n'avait pas trouvé le temps de s'occuper de ces malheureux handicapés, qui subissaient la plupart du temps d'atroces souffrances face à un ordinateur têtu répétant inlassablement "Insert disk two" sans jamais obtenir de réponse. Mais l'entreprise compte maintenant près de trois cents personnes et de gros efforts ont été entrepris pour développer le marché européen. Le résultat se traduit par une très bonne nouvelle : les aventures de Sierra seront désormais traduites en français, et même en allemand (wunderbar, mais on s'en fout !). Le premier jeu traduit sera **Space Quest 3**, suivi de **Leisure Suit Larry** (dit "le dragueur fou" et dont les aventures émoustillantes feront la joie des obsédés anglophobes) et de la série des **King's Quest**. Sierra pourra ainsi toucher enfin un public plus jeune et beaucoup plus large.

Heart of China



Heart of China

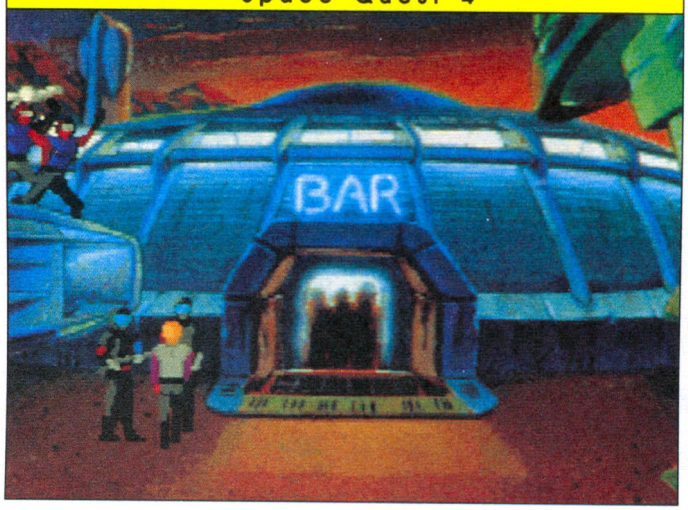
CD-ROM

La plupart des jeux Sierra impliquent tellement d'éléments que ces derniers n'arrivent à tenir que sur plusieurs disquettes. Selon le P.-D.G., Ken William, cela posait un grave problème car les boîtes n'étaient plus assez grandes pour contenir l'intégralité des logiciels ! Il a donc été décidé d'utiliser la toute nouvelle technologie du CD-ROM : le programme, les bruitages et la musique sont stockés sur un compact disc qui peut contenir l'équivalent de 1 800 disquettes 5"1/4 (imaginez tout ça dans une boîte !). En fait, cette technique va surtout permettre d'améliorer considérablement la qualité des softs et de réactualiser d'anciens jeux comme **King's Quest** ou **Mixed-Up Mother Goose**, qui utiliseront les 256

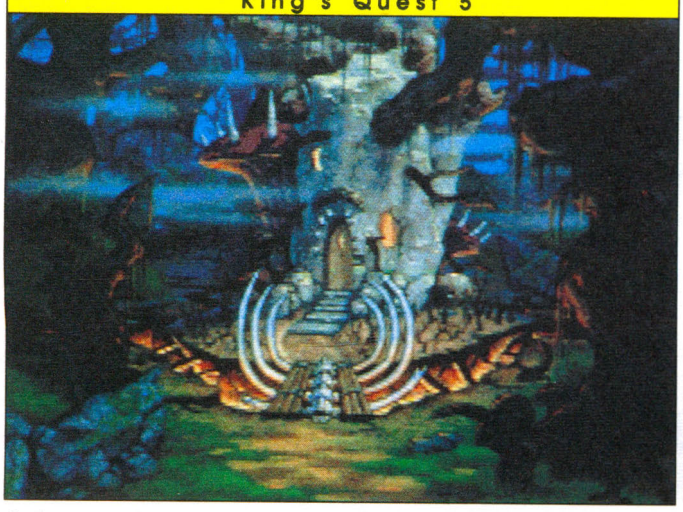
couleurs du mode VGA sur PC et les sons réels du compact disc. Le résultat atteint des sommets : les graphismes entièrement retravaillés confinent au splendide, et les sons, d'une qualité fascinante, collent parfaitement à l'action. Le cinquième - et sans doute dernier - épisode de la série des *King's Quest*, **King's Quest 5**, sortira lui aussi en CD-ROM (avec plusieurs heures de conversation digitalisées) et s'annonce déjà comme le meilleur de la série.

Quant à **Space Quest 4 "Roger Wilco and the Time Rippers"** - également en CD-ROM - il nous permettra de retrouver ce bon vieux Wilco - le balayeur de l'espace, héros involontaire des précédentes aventures... Cette fois-ci, Roger fuit la police des Séries qui compte bien mettre un terme à ses activités (si seulement ils pouvaient par la même occasion s'occuper un peu de *Rocky, Rambo, Vendredi 13*, et autres *Freddy* !). Pour cela, les flics de l'espace n'hésiteront pas à replonger dans le Temps jusqu'aux premiers épisodes pour arrêter Roger, avant qu'il ne commette ses exploits légendaires (voilà qui rappelle le scénario génial de **Retour vers le Futur 2** !). Pour pouvoir continuer la série (on ne demande que ça !) l'as de la balayette, aidé de ses alliées les "Chéries Latex d'Estros" devra faire face aux Eventreurs du Temps... On voit que les programmeurs n'ont rien perdu de leur humour ! De plus, certaines séquences seront présentées par scrolling (un fait à marquer d'une pierre blanche dans le cours des aventures Sierra) et - cramponnez-vous, vous allez être surpris - la musique originale sera signée Supertramp !

Space Quest 4



King's Quest 5



Mixed-Up Mother Goose

Mais le CD-ROM étant encore peu répandu, toutes ces nouveautés sortiront bien sûr aussi sur les formats habituels pour PC & compatibles, Atari ST et Amiga.

LA LOI DES SERIES

Devant le succès remporté par *Hero's Quest* (plus de 100 000 exemplaires vendus) les programmeurs prévoient déjà trois nouveaux épisodes. Le prochain, **Hero's Quest 2 "Trial by Fire"**, se déroulera dans le désert d'Arabie et gardera le même principe de jeu (l'aventure se vit différemment selon le personnage que vous avez choisi). Le système de combat a été amélioré et il vous sera possible de reprendre un personnage créé dans le premier épisode.

Dans le domaine de l'arcade, Sierra annonce **Fire Hawk** et **Oil's Well**. *Firehawk* prend la suite de *Thexder*, un bon vieux jeu d'arcade dans lequel vous dirigiez un robot japonais capable de se transformer en avion supersonique. Bien entendu, il s'agit de repousser une invasion d'extraterrestres (laissez-moi faire, j'ai l'habitude) au cours de neuf missions. Quant à *Oil's Well*, c'est un très vieux jeu qui tournait sur Apple au temps où je regardais encore Casimir à la télé en mangeant des tartines de Nutella (ça fait un bail !)... Il s'agissait d'envoyer des pipelines rechercher le pétrole contenu dans le sous-sol en évitant les mines placées par des compagnies pétrolières concurrentes et divers monstres des profondeurs. Bien entendu, la nouvelle version exploite à fond les nouvelles capacités de la machine et des séquences animées ont été rajoutées entre les niveaux.

Mixed-Up Mother Goose

DU TOUT NEUF !

Heureusement, Sierra ne se contente pas de mettre au goût du jour des jeux plutôt anciens ou de donner une suite aux grands succès... Cette équipe sait travailler pour l'avenir et trouver des concepts ludiques de plus en plus réalistes. Dans ce domaine, difficile de faire mieux que **Keeping Up with Jones**, puisqu'il vous faudra, dans ce jeu d'aventure très particulier, prendre en main la destinée d'un homme tout à fait normal dans sa vie de tous les jours. Certaines séquences seront constituées d'animations digitalisées d'acteurs réels. On pourra y jouer à

Keeping Up with Jones

quatre, chacun s'occupant d'un personnage et essayant de le faire "réussir dans la vie". Pour cela, il faudra l'envoyer à l'école, lui trouver un métier, une maison, une femme, lui faire faire les courses, le nourrir, l'habiller, placer ses actions en bourse et payer ses factures. Voilà une excellente idée, qui nous mène à cette fascinante révélation que depuis des générations, tout le monde s'essaie à ce jeu étrange sans s'en rendre compte ! Evidemment, "en vrai", c'est beaucoup moins drôle...

Stellar 7

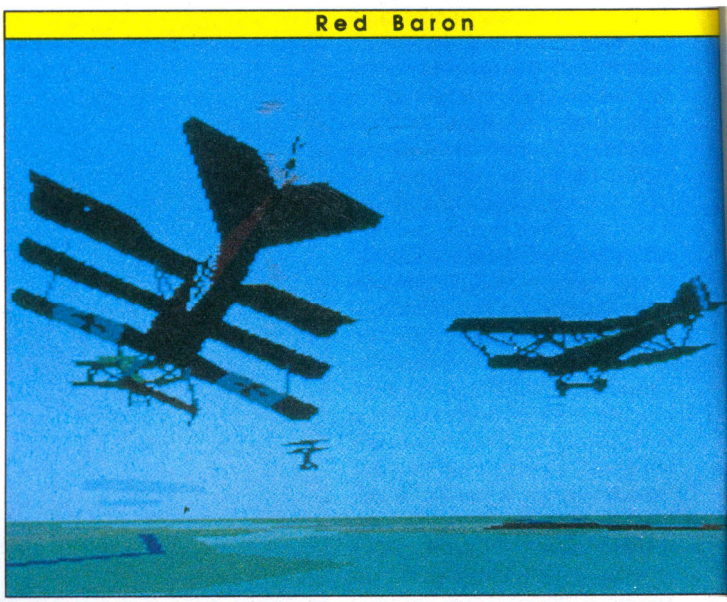
BATONS DE DYNAMIX !

Sierra distribue aussi Dynamix, dont les prochains softs risquent de faire beaucoup de bruit : tous exploitent les 256 couleurs du mode VGA sur PC et s'affirment déjà comme de futurs Tops.

Passons rapidement sur **Stellar 7** - la réactualisation d'un excellent jeu d'arcade dans lequel vous devez, à bord d'un tank, nettoyer sept planètes envahies par une armée ennemie (l'ancienne version était réalisée en monochrome et en 3D "fil de fer" - la nouvelle sort en 3D surfaces pleines et en Technicolor !).

Beaucoup plus original : **Red Baron**, un simulateur de vol très particulier puisqu'il vous fera revivre les exploits des as de la Première Guerre mondiale. Vous allez replonger dans l'atmosphère de l'époque et prendre la place d'un des pionniers du combat aérien à bord du biplan de votre choix (français, anglais ou allemand). L'action se présente entièrement en 3D et les programmeurs ont poussé très loin le souci du détail : le reflet du soleil sur les ailes de votre appareil, par exemple, varie en fonction de votre position.

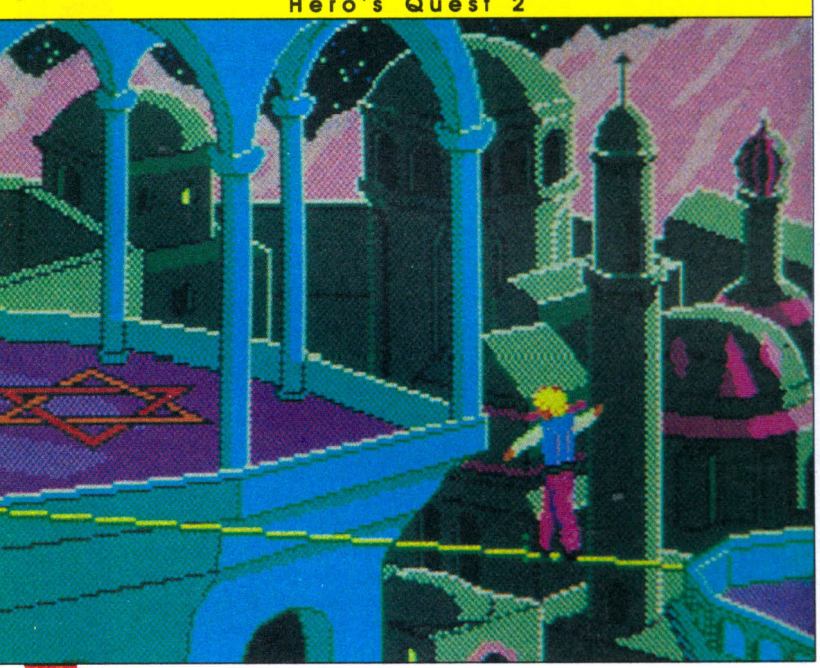
Red Baron



Changement d'atmosphère avec **Rise of the Dragon**, un jeu d'aventure entrecoupé de séquences d'arcade et géré entièrement à la souris. Paumé dans un monde futuriste sombre et inquiétant qui rappelle fortement celui de *Blade Runner*, vous incarnez un détective privé chargé d'enquêter sur une affaire inextricable dans les quartiers chauds d'une ville pleine de dangers. Contrairement aux autres aventures Sierra, l'action se présente ici en vue subjective (vous ne voyez donc plus votre personnage sur l'écran). Plus besoin d'entrer de texte, il vous suffit simplement de cliquer sur les objets que vous souhaitez manipuler ou sur les personnages avec lesquels vous désirez dialoguer.

On vous a gardé le meilleur pour la fin avec **Heart of China** - un jeu d'aventure/action aux graphismes vraiment fabuleux. Chaque écran constitue une véritable œuvre d'art comparable à un tableau de Rembrandt ou du Greco et bénéficie en plus d'animations pleines de vie. Un des tableaux représente par exemple une splendide plage et un ponton sur lequel se pose délicatement une mouette, tandis que les vagues viennent mourir sur la grève à l'arrière-plan. Incroyable et inoubliable ! La Chine des années trente fournit tonalité et décors de fond, mais l'aventure vous mènera également à Hong-Kong, Katmandou, Istanbul et Paris, à la recherche de la fille d'un riche investisseur américain - kidnappée par d'odieux malfaiteurs...

Hero's Quest 2



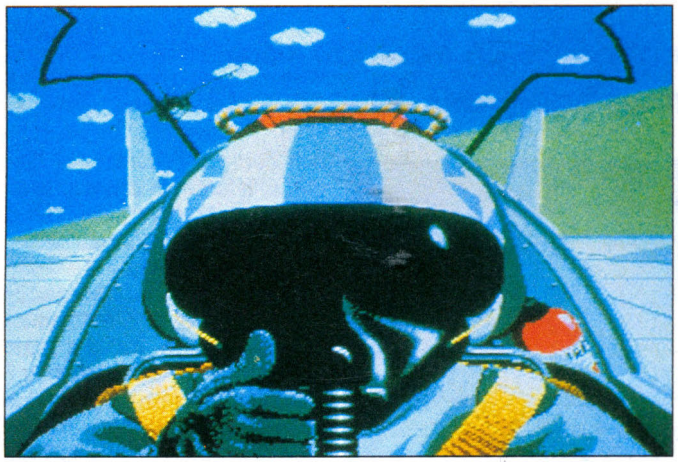
Toutes ces très très bonnes choses devraient arriver sur les écrans de nos PC et compatibles, Amiga et ST à la rentrée ou au plus tard fin octobre. Pour un peu, on aurait presque envie que les vacances soient finies avant d'avoir commencé !

Marc Lacombe.

RAZZIA SUR LA SCHNOUFF

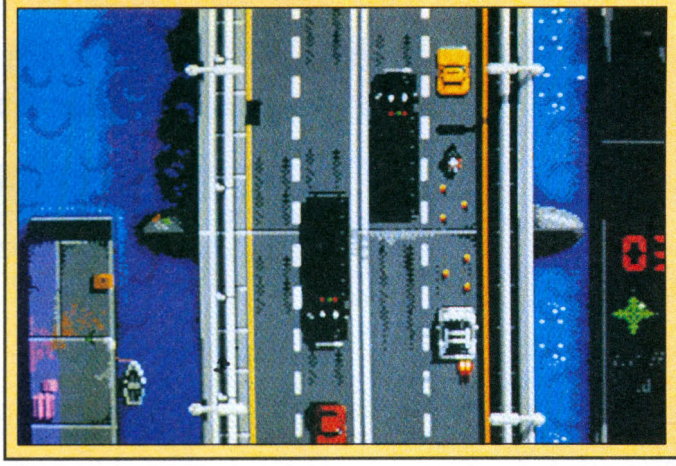
Snow Strike est un simulateur de vol. Ceux qui possèdent quelques notions d'anglais se diront aussitôt en traduisant le titre que l'action se déroule dans la neige... Il n'ont pas tort, mais il ne s'agit pas de n'importe quelle neige ! Cette neige-là se trouve hiver comme été de New York à Amsterdam, s'achète au gramme, et se paye très cher... et pas seulement en argent.

Votre gouvernement vous a désigné pour effectuer une dizaine de missions aériennes destinées à mettre un terme aux activités des trafiquants de drogue. Nom de code de l'opération : *Snowstrike*. A bord d'un F-14 de l'armée américaine, vous allez donc détruire les installations des narcopollueurs basés en Amérique du Sud. Prendre pour cible des champs de coca et des raffineries plutôt que les traditionnels Mig soviétiques, voilà qui vous changera un peu... N'oubliez pas d'accrocher un bouton blanc au revers de votre veste avant de grimper dans le cockpit !



A NEW JAMES BOND

Après avoir été incarné par Sean Connery, Roger Moore et Timothy Dalton, James Bond va désormais apparaître à l'écran sous les traits d'une dizaine de pixels puisque Domark a décidé d'adapter sur ST et Amiga l'une de ses meilleures aventures : **The Spy who Loves Me** (*L'espion qui m'aimait* pour les anglophobes). On retrouvera le plus célèbre des agents secrets dans des courses-poursuites trépidantes à bord de la fameuse Lotus Turbo Esprit. Certaines séquences se dérouleront dans les profondeurs sous-marines car ainsi que dans le film, le petit bolide de James est doté d'ailerons rétractables et de propulseurs qui lui permettent d'évoluer comme un poisson dans l'eau. L'ensemble rappelle des jeux comme le bon vieux *Spy Hunter* ou *Major Motion* (avec un scrolling vertical et des véhicules qui tentent de vous faire quitter la route). Mais que ne ferait-on pas pour vivre soi-même les aventures de l'espion charmeur ! Et je parle même pas des gonzesses...

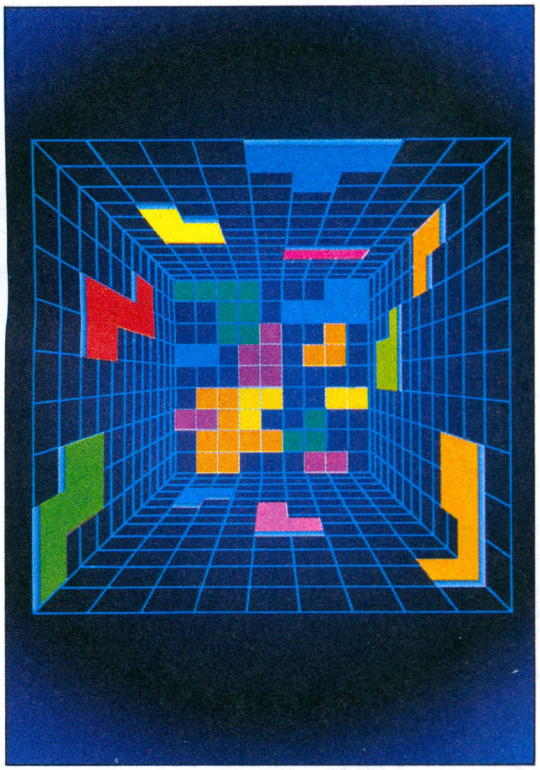


NEWS

DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

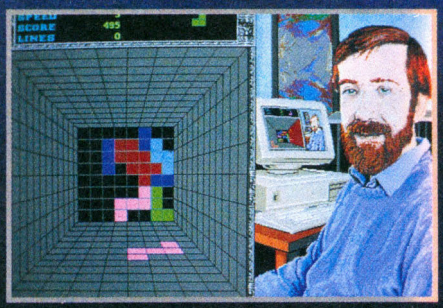
Welltris

Maîtrise, pathway of silence, profondeur irréelle, *supervision*, absolute skyline, contrôle, anticipation, miroir immobile, équation, horizon, opalescence,



abstraction, magic square, multiple surfaces, colours, miroir du vide, unreal abyss, espace, lightness, reflection, purity, transparence minérale, étoiles...

« Maîtriser les couleurs, dominer l'espace »



Après TETRIS, fabuleux hit international, rejoignez dans WELLTRIS, Alexey Pajitnov, grand mathématicien de l'Académie Soviétique des Sciences, et relevez son nouveau défi : contrôlez les chutes, déplacez les volumes et maîtrisez l'espace.

- **3 NIVEAUX DE DIFFICULTE : DEBUTANT, CONFIRME, EXPERT**
- **PERSPECTIVE 3 D**
- **MULTIPLES VITESSES DE JEU**
- **10 MEILLEURS SCORES SAUVEGARDES**
- **UN JEU 100 % GLASTNOST !**

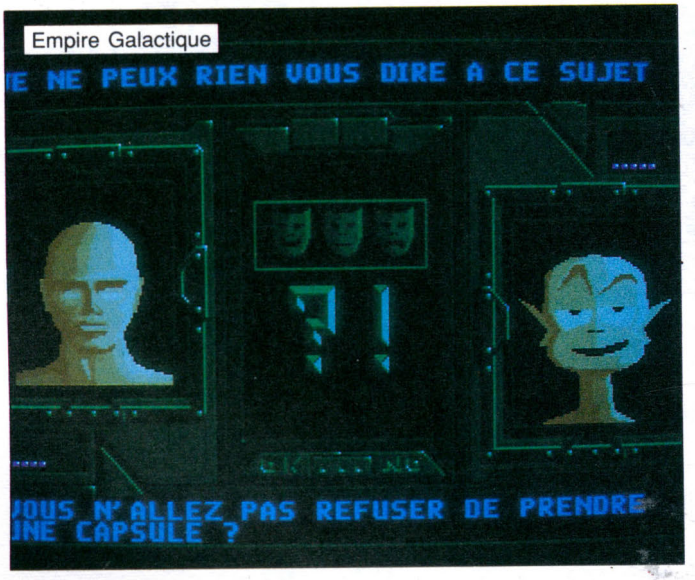
Disponible sur AMIGA, PC & compatibles, et bientôt sur ATARI ST-STE, AMSTRAD CPC.

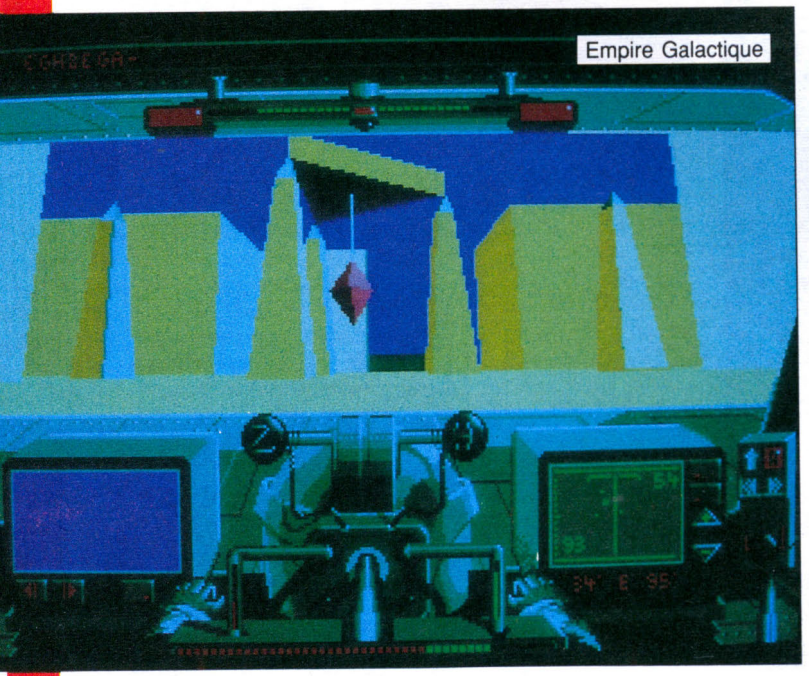
INFOGRAMES

COKTEL AUX FRUITS DE LA PASSION

Nom d'un Satyre ! Coktel nous concocte un cocktail coquin ! Tout en n'oubliant pas ses bonnes habitudes éducatives...

Même si ses produits n'ont pas toujours la faveur d'un Top Micro News, il nous faut bien avouer une certaine sympathie envers l'équipe de Coktel Vision, alias Tomahawk. Il faut dire qu'il existe quelques similitudes entre eux et nous qui créent des liens privilégiés : outre le délire qui affecte nos deux équipes à un degré élevé, nous avons en commun une attirance frénétique pour le sexe... N'est-ce pas Coktel qui osa pour la première fois dans l'histoire de la micro mettre une pointe d'érotisme dans un logiciel répondant au doux nom d'*Emmanuelle* ? En fait de pointe, il s'agissait plutôt d'une aiguille, à vrai dire perdue dans





une meule de foin... Il est vrai qu'Eros - dieu cher à Eric Satyre - avait de quoi se retourner dans son Olympe en constatant qu'on le dérangeait pour si peu... Mais enfin, c'était un début, et comme tout début qui se respecte, il aura une suite qui s'annonce prometteuse.

LE SENS DU SACRIFICE

Voici donc l'équipe de Tomahawk revenue à ses anciennes amours... Après les débuts timides énoncés plus haut, on peut dire qu'ils ont mis les bouchées doubles ! Rendez-vous compte qu'ils ont fait des digitalisations (oh les vilains doigts !) sur une personne en costume d'Eve appartenant (bien sûr) à la gent féminine... Ce fut à ce point laborieux et pénible que les participants au tournage ne s'en sont pas encore remis. L'un d'eux, à force de concentration et prenant son travail trop à cœur, a d'ailleurs fini par perdre l'ouïe ! Moi même, je... comment ? Bref, l'important réside dans le fait que j'ai encore au moins l'usage de ma main gauche, ce qui va me permettre de vous décrire en long, en large et en diagonale, pour ne pas dire à la hussarde, à la française et à l'italienne - cette dernière position expliquant l'air penché de la Tour de Pise - toutes ces bonnes choses.

Eh oui, je sais, vos yeux n'ont pu résister à l'envie d'abandonner une lecture fastidieuse pour partir en quête de photos qui, soit dit en passant, m'auraient épargné une grande part de baratin. Ne cherchez plus, il n'y en a pas. Top secret ! Pas de photos avant la rentrée ! Bref, on se la met sur l'oreille et on la fumera plus tard...

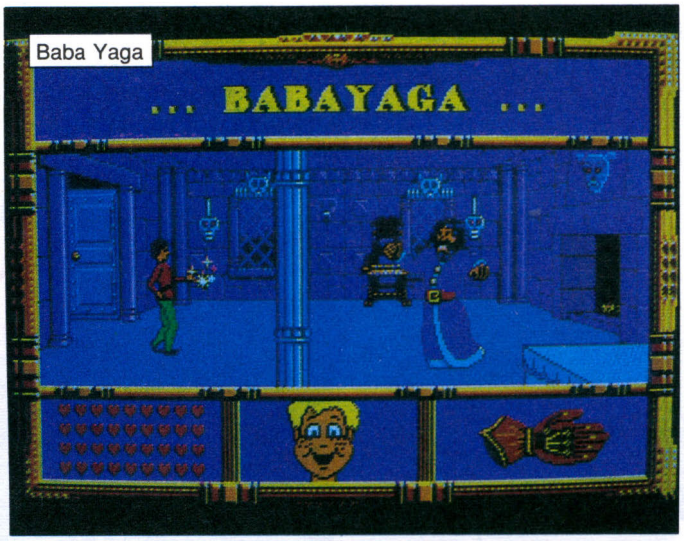
L'EMPIRE DES SENS

Commençons par le titre du jeu : **Geisha**. Issu des fantasmes les plus fous de Muriel Tramis (*Emmanuelle*, *Mewilo* etc.), ce logiciel va vous entraîner dans une aventure hypersensuelle. Pour la petite histoire : Eve, votre amie - experte en érotisme, petit veinard ! - bénéficie d'une telle réputation que celle-ci est parvenue jusqu'aux oreilles d'un savant fou japonais, doublé d'un chef yakuza : Napadami. Ce dernier, dont les travaux visent à créer des robots d'apparence humaine, veut à tout prix leur in-

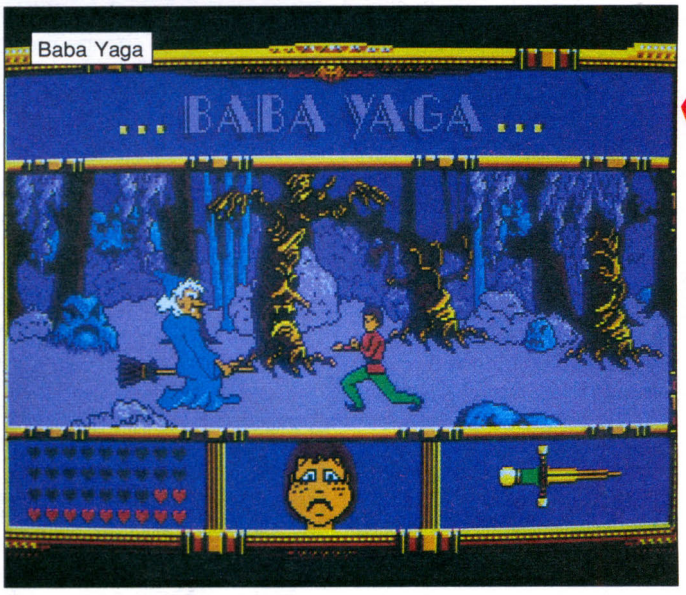
suffler l'essence même de l'érotisme dont Eve semble être l'incarnation. Pour réaliser ses ténébreux desseins, il la kidnappe et la retient prisonnière dans sa résidence - la Cité du Plaisir, à Tokyo. Il faudrait être débile pour laisser une perle aussi rare entre les mains d'un autre, aussi décidez-vous de partir à sa recherche sans plus attendre.

Tout au long du parcours qui vous sépare de l'antre de Napadami, vous vivrez de multiples aventures, pas toutes désagréables d'ailleurs. Il vous faudra par exemple visiter des lieux enchanteurs, comme le Palais des Désirs, ou encore les peep-shows ultramodernes dans lesquels votre image holographique se fait tripoter à convenance par une ardente jeune fille, tandis que de l'autre côté d'une vitre sans tain, revêtu d'une combinaison spéciale, vous ressentez toutes ses papouilles - comme si vous y étiez... Tout un programme ! Moi qui ai eu le plaisir de voir la gonzesse à l'œuvre, je peux vous garantir que ça vaut le détour.

Les graphismes se trouvent à la hauteur de nos espérances ; quant aux animations, en particulier celles des digits, elles sont du plus bel effet - émoustillantes en diable ! Saluons au passage la technique irréprochable de Yannick Chosse (du 45, ce qui fait de lui une sacrée pointure...) en ce qui concerne les digitalisations.



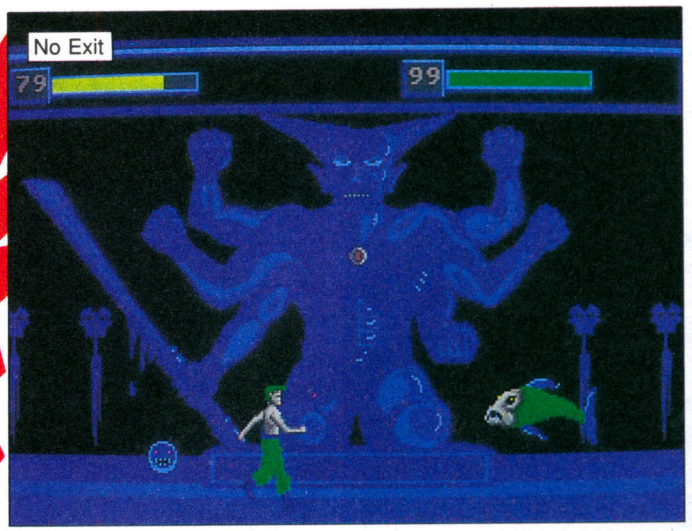
Le mystère a un côté pervers que je cultive avec amour, ce qui fait que je ne vous en dirai pas plus pour l'instant. Mais puisque Micro News revendique le titre de roi de la micro torride, il est naturel qu'il se fasse le champion de la belle Eve et qu'à ce titre il vous présente en première exclusivité, dès octobre, ce logiciel qui devrait être déclaré d'utilité publique... *Geisha* sortira en novembre sur PC CGA, EGA et VGA, ainsi que sur Atari et Amiga.



CONTRE-ATTAQUE

Comme pour contrebalancer une telle débauche de sensualité, les petits gars de Coktel se sont lancés dans une réalisation beaucoup plus terre à terre. Enfin, façon de parler, puisque l'action d'**Empire Galactique** (adapté du jeu de rôle du même nom), l'autre logiciel phare de la rentrée, se déroule sur une planète du nom d'Ether (et comme dirait l'autre, d'Ether au sexuel, il n'y a pas loin). Nous voilà donc sur ce monde, contrée lointaine de l'empire, où une féroce guerre civile vient d'éclater, qui l'isole momentanément du reste de la galaxie impériale. Vous êtes un enquêteur chargé de mission par le monarque ; avec pour couverture le titre de correspondant de guerre, vous devrez mettre votre nez partout et recueillir tous les indices et informations afin de rétablir le plus vite possible l'ordre et la paix - en aidant les factions restées fidèles à l'empire.

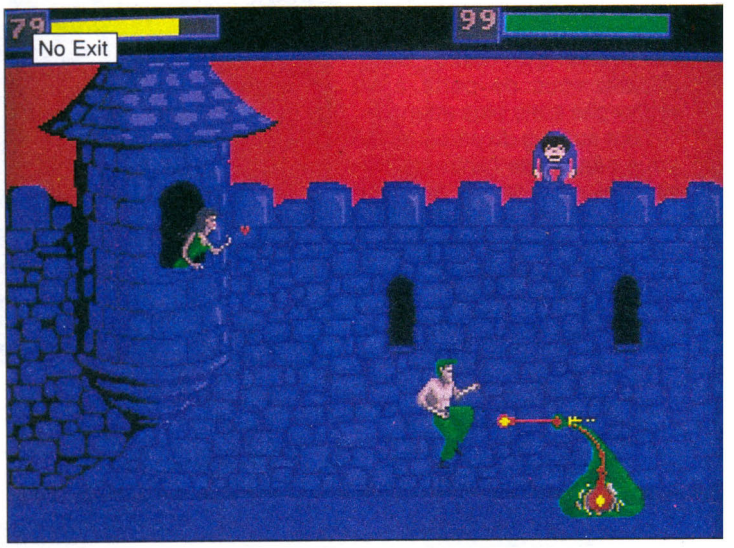
Le jeu, entièrement traité en 3D pleine, a été réalisé en partie grâce à des outils internes qui offrent des possibilités extraordinaires, tant au niveau de l'animation que des graphismes. De plus l'accent a été mis particulièrement sur l'utilisation de l'intelligence artificielle, qui permet de mieux restituer l'ambiance des jeux de rôle sur micro. Pour mettre tous les atouts de son côté et parvenir à une complète réussite, Coktel a fait appel à l'auteur même du jeu de rôle (François Nedelec) pour la réalisation du logiciel. François Nedelec n'en est pas à sa première expérience, puisqu'il a entre autres à son actif *European Space Simulator*, l'une des meilleures simulations



de 1989. La sortie d'*Empire Galactique* se fera en novembre sur ST, Amiga, PC et compatibles.

PIEGE INSENSE

Malgré les deux logiciels de première bourre que sont *Geisha* et *Empire Galactique*, Coktel n'est pas décidé à se laisser vivre. Trois autres produits bouillent actuellement sur le feu, parmi lesquels deux jeux d'action : **No Exit**, dont nous parlions déjà l'an dernier à la même époque (?) et **Piège** ; plus un jeu éducatif : **Baba Yaga**. Entièrement retravaillé, *No Exit* n'a plus rien en commun avec les différentes versions présentées auparavant. Le personnage principal jouit d'une nouvelle technique d'animation qui lui procure une souplesse remarquable... Quant aux graphismes, ils sont hauts en couleur et particulièrement soignés. Le thème du jeu ne change pas - même si le scénario s'est affiné-, il met toujours en scène un personnage devant affronter tour à tour douze monstres correspondant aux signes du Zodiaque (ils en possèdent d'ailleurs les caractéristiques physiques et morales). Durant les combats, des bonus ou des malus ne cessent de tomber du haut de l'écran, parmi lesquels se trouvent des potions de transformation métamorphosant le joueur en un monstre supérieur à son assaillant et capable ainsi de le battre à plate couture. *No Exit*, enfin prêt, devrait arriver sur le marché pour la rentrée de septembre sur ST, Amiga, PC et compatibles.



Un mois plus tard, en octobre, *Piège* surgira sur nos petits écrans. Jeu d'action, simulation de pilotage (en 3D) et de conduite, ce jeu vous mettra dans la peau d'un agent de l'antigang, dont la mission consiste à libérer un archipel de l'emprise d'un groupe de gangsters. Après un mauvais départ - il se fait alpaguer dès son arrivée -, Super A parvient à s'évader et part à l'aventure. Dès cet instant, les poursuites succèdent aux poursuites, en bateau, en moto, en avion etc., jusqu'au Q.G. des truands qu'il devra détruire. Pour y arriver, notre héros se livrera à une multitude de combats à mains nues ou au pistolet. Signalons que dans les scènes de combat, le personnage a bénéficié des mêmes routines d'animation que dans *No Exit*, ce qui donne une fluidité presque parfaite. *Piège* sortira sur ST, Amiga, PC et compatibles.

Enfin, pour ne pas rompre totalement avec ses bonnes habitudes, Coktel continue de réaliser des jeux à vocation éducative - comme *Baba Yaga*...

GAGA DE BABA YAGA

Inspiré des contes russes, *Baba Yaga* est un logiciel d'action et d'aventure destiné aux moins de 7 ans. Après avoir choisi les caractéristiques de son personnage (sexe, cheveux, vêtements) et son lieu de naissance (cabane, chaumière, château ou palais) l'enfant pénètre dans le jeu - dont le but consiste à retrouver l'objet magique qui jusqu'alors préservait le royaume de tous les dangers et qui a été dérobé.

De très beaux décors, des personnages mignons, des animations superbes... Bref, tous les ingrédients d'un bon logiciel pour les petits. *Baba Yaga* sortira en octobre sur ST, Amiga, PC et compatibles.

Nous voici donc au fait de l'actualité Coktel pour la rentrée prochaine. Avouez que ça valait le détour ! Encore un peu de patience et vous saurez tout sur ces logiciels en lisant les tests de votre magazine préféré.

Georges Brize

PAS DE VACANCES POUR UBI !

L'été sera chaud ! On a rarement vécu une période estivale aussi électrique : tous les grands noms de la micro ruent dans les starting-blocks et n'attendent plus que la rentrée pour partir à l'assaut de vos micros.

Chez Ubi, l'ambiance est fiévreuse et les vacances éveillent tout juste un rictus condescendant chez les têtes pensantes de cet édi-

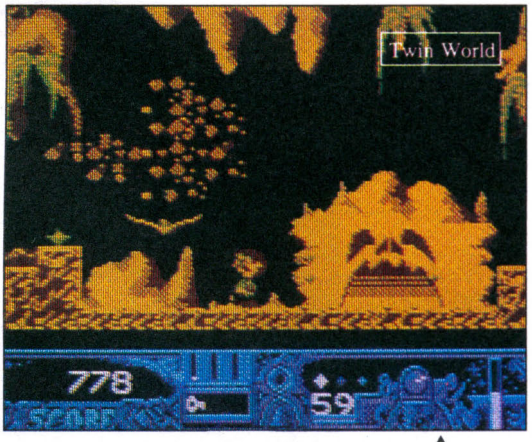
teur - leurs yeux sont déjà rivés sur la ligne bleue de la fin 90. On se prépare ardemment à ce choc de titans. En attendant cette épreuve, voici un rapide aperçu de quelques logiciels...

Une bonne nouvelle pour les possesseurs d'Amstrad CPC, l'excellent - je dirais même plus : l'excellentissime - **Twin World** sort enfin sur cette bécane. Imité, copié, mais jamais égalé, ce passionnant jeu de plate-forme va réveiller vos instincts ludiques. Une excellente jouabilité et une ambiance digne d'un dessin animé constituent les points forts de ce petit bijou. Miam-miam !

Iron Lord, le survivant, revient sur Amstrad CPC, PC et compatibles - à l'attaque ! La réalisation sur PC (même en EGA) se révèle aussi réussie que sur ST ou Amiga et les programmeurs ont fait des prouesses sur CPC. On retrouve toutes les pha-

ses du jeu : dés, tir à l'arc, bras de fer et wargame. Offrez-vous un petit plaisir avec cette aventure en béton !

Les possesseurs de ST et d'Amiga ne sont pas oubliés puisque trois jeux vont sortir prochainement pour leurs 16 bits. Le premier, un logiciel de réflexion - **Pick'n' Pile** - présente un système de jeu diabolique. Des boules de différentes couleurs dégringolent du haut de l'écran ; à vous de les assembler en colonnes afin qu'elles disparaissent. Tout s'enchaîne, c'est dingue, dingue et ça dégringole de partout. Les auteurs de ce casse-tête ont déjà commis *Intruder* et *The Teller*, c'est



vous dire le degré de leur folie !

Retour vers un monde étrange et surnaturel avec **Back to the Gold Age**, qui va vous plonger dans un univers de magie et de mystère. De superbes graphismes, de fantastiques animations et plus de 194 écrans très variés (forêt, villes, grottes, temples), ainsi qu'une partie arcade en 3D font de ce logiciel un événement. Action et suspense garantis !

A deux pas de là, d'étranges phénomènes vont bouleverser l'équilibre du monde visible et invisible. En l'an 207, le thaumaturge Eskel Noc Ventu s'oppose au nécromancien Daimog Brulmur, qui a réveillé par centaines cadavres, squelettes et zombis. Une panique indescriptible saisit la population et vous devrez rétablir l'équilibre, puis affronter les forces du Mal dans ce wargame diabolique. Voici le point de départ de **Magic Land**, une enivrante descente aux enfers ! Bon, c'est pas tout ça, mais nous on se tire aux Bahamas - bonjour chez vous et à la revoyure !

DAMOCLES EN VENTE SUR TERRE

Amis de la galaxie, bonsoir ! Voici une communication du Grand Quartier Général de la Voie Lactée : nouvelle importante pour tous les explorateurs de l'univers, les astronautes en chambre et les orbiteurs sélénites - **Damoclès** se trouve en vente chez les meilleurs revendeurs ! Ce jeu d'exploration et de découverte va vous installer dans la peau d'un féroce (mais courageux) mercenaire du 21ème siècle...

Le roi de la planète - Eris - vous a fait miroiter une grosse récompense au cas où vous parviendriez à empêcher la comète Damoclès d'entrer en collision avec son royaume. Relevez ce défi, jouez les astronavigateurs et devenez immensément riche ! Le système solaire Gamma vous proposera neuf planètes et dix-neuf lunes (géant !) et la réalisation en 3D vous fera perdre le souffle au cœur des vastitudes de ce monde.

Un grand jeu d'aventures galactiques pour tous les voyageurs terriens en manque d'espace vital ! Embarquez, embarquez - le ciel ne vous tombera pas sur la tête...

NEWS

Club Européen

CHOISISSEZ 3 LOGICI AVANT

SELECTION COMPATIBLES PC

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
E.WEAWER BASEBALL	89	59,90
STAR WARS	89	59,90
SNOOKER	89	59,90
CONFLICT IN EUROPE	109	69,90
DEF CON 5	109	69,90
CENTIPEDE	109	69,90
MOON PATROL	109	69,90
GALAXIANS	109	69,90
4TH IN INCHES	109	69,90
THE PAWN	149	99,90
ROCKER RANGER	149	99,90
D.STRIP POKER	149	99,90
WATERLOO	149	99,90
MILLENIUM 2.2	149	99,90
COLOSSUS BRIDGE	149	99,90
LICENCE TO KILL	149	99,90
INDIANA JONES	199	139,90
CRAZY CARS 2	209	149,90
HARD DRIVIN	229	159,90
KEEF THE THIEF	249	179,90
GHOSTBUSTERS 2	269	189,90
GUNSHIP	289	219,90
DRAGONS LAIR	499	349,90

SELECTION ATARI ST/STE

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
WARP	69	39,90
VIXEN	69	39,90
TERRESTRIAL ENCOUNTER	69	39,90
ATAX FERNANDEZ	69	39,90
MUST DIE	69	39,90
THE GAMBLER	69	39,90
JUG	69	39,90
PRISON	69	39,90
ST WARS	69	39,90
SLAYGON	69	39,90
AFTER BURNER	89	59,90
ARCHIPELLAGOS	89	59,90
BUFFALO BILL	89	59,90

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
FIFTH GEAR	89	59,90
INTERPHASE	89	59,90
N.M GRAND PRIX	89	59,90
APB	109	69,90
ROAD RAIDER	109	69,90
FUTURE SPORTS	109	69,90
LANCASTER	109	69,90
OFF SHORE WARRIOR	109	69,90
BLACK TIGER	209	149,90
E.MOTION	209	149,90
ITALY 90	229	159,90
HEAVY METAL	209	149,90
SPACE ACE	449	319,90
WILD STREETS	229	159,90

Club Européen du Logiciel

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE

En devenant membre du CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL, vous bénéficiez de tous les privilèges que nous vous avons réservés :

- Des prix exceptionnels
- Un choix de softs remis périodiquement à jour
- Une garantie totale de satisfaction : tous nos logiciels sont neufs mais si, toutefois, vous constatiez un problème, nous vous les échangeons, sans discussion, par retour.

Pour bénéficier de ces avantages, il vous suffit de commander, aujourd'hui, 3 softs parmi ceux que nous avons sélectionnés et, une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un soft à un prix exceptionnel. A tout moment, vous pourrez, par simple lettre, quitter le CLUB ou continuer à profiter de ses avantages.

VISITEZ LA BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE

PLUS DE 10.000 LOGICIELS EN STOCK

82-84 bd des Batignolles
75017 Paris
Tél. : (1) 42.93.24.58
CATALOGUE SUR DEMANDE

n du Logiciel

LS AU PRIX CLUB ET BENEFICIEZ DES
GES DU CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL

SELECTION AMSTRAD CPC DISK

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
ANDY CAPP	69	39,90
BLASTEROIDS	69	39,90
BALL BREAKER 2	69	39,90
GALACTIC GAMES	69	39,90
VIXEN	69	39,90
MOVIE	69	39,90
LASER SQUAD	89	59,90
TYPHOON	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
ALTERED BEAST	89	59,90
COLOSSUS CHESS	109	69,90
POWER DRIFT	109	69,90
MYTH	109	69,90
FIGHTING SOCCER	109	69,90
KICK OFF	139	89,90
CRAZY CARS 2	149	99,90
WILD STREETS	149	99,90
CABAL	159	109,90
CASTLE MASTER	159	109,90
CRACK DOWN	159	109,90
E.MOTION	159	109,90
ROBOCOP	159	109,90
TURBO OUT RUN	159	109,90
GUNSHIP	169	119,90
MICROPROSE SOCCER	169	119,90

SELECTION AMSTRAD CPC K7

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
LUCAS FILM	39	19,90
VIXEN	39	19,90
ALIEN 8	39	19,90
ELEVATOR ACTION	39	19,90
JACK BURTON	39	19,90
NINJA HAMPSTER	39	19,90
NEMESIS	49	29,90
TETRIS	49	29,90
BLASTEROIDS	59	39,90
CAULDRON	59	39,90
PASING SHOT	59	39,90
RAMPARTS	59	39,90
PACLAND	69	39,90
XENOPHOBE	69	39,90
DRAGONS LAIR	69	39,90
ALTERED BEAST	79	39,90
POWER DRIFT	79	39,90
NINJA WARRIOR	79	39,90
GALAXY FORCE	79	39,90
KICK OFF	89	59,90
CYBERBALL	109	69,90
E.MOTION	109	69,90
WORLD CUP SOCCER	109	69,90
100% DYNAMIT	129	79,90
EPYX ACTION	129	79,90

SELECTION AMIGA

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
CONFLICT IN EUROPE	69	39,90
CAPITAIN BLOOD	69	39,90
MISSION ELEVATOR	69	39,90
WARP	69	39,90
ARCHIPELAGOS	89	59,90
PACLAND	89	59,90
PACMANIA	89	59,90
RETURN OFJEDI	89	59,90
TITAN	89	59,90
THUNDERBIRDS	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
SKY CHASE	89	59,90
BUFFALO BILL	89	59,90
INTERPHASE	89	59,90
A.P.B	109	69,90
ALTERED BEAST	109	69,90
BALISTIX	109	69,90
DYNAMITE DUX	109	69,90
GALAXY FORCE	109	69,90
POWER DRIFT	109	69,90
TOOBIN	109	69,90
BLOODWICH	149	99,90
HARD DRIVIN	169	119,90
NINJA WARRIOR	189	129,90
CHASE H.Q	229	159,90
BLACK TIGER	229	159,90
IVANHOE	229	159,90
DRAGONS LAIR	409	289,90

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
LUDIC SOFTWARE
82-84 bd des Batignolles
75017 Paris

Club Européen du Logiciel

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
Tél. _____
Signature des parents pour les -18 ans

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage :	+15F
Préciser : ❑Cassette ❑Disk **TOTAL A PAYER**	

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
ATARI ST ❑ AMSTRAD CPC ❑ AMIGA ❑ C64 ❑
SPECTRUM ❑ PC/COMPATIBLES ❑

CRYO A LA SAUCE ULRICH

Cuisinier bourlingueur, manager de groupe chorégraphique, musicien et chanteur, créateur de génie...

Ça fait beaucoup pour un seul homme ! Et surtout, ça forge un caractère... Homme au grand cœur qui aime le travail d'équipe (pas n'importe laquelle, la sienne), Philippe Ulrich, l'âme de Cryo, n'en demeure pas moins un négociateur farouche qui sait imposer ses idées !

ITINERAIRE D'UN ENFANT PAS TOUJOURS GATE...

Après dix ans de cuisine, la cuiller dans une main, la valise dans l'autre et quelques expériences musicales infructueuses, Philippe Ulrich touche à son premier ordinateur : un ZX 81. Quelques années passent, durant lesquelles l'informatique prend une place de plus en plus importante dans son existence, au point de devenir son gagne-pain...

Sans le savoir, Ere Informatique vient de s'adjoindre celui qui révolutionnera la micro avec le légendaire *Capitaine Blood*.

Parfois extravagant, toujours créatif, Philippe Ulrich ne se contentera pas de créer un nouveau label lorsqu'en 1988 il donne naissance à Exxos, demi-dieu personnifiant l'espace de l'imaginaire. Il signera avec cette divinité un pacte solennel qu'il rendra effectif par le sacrifice public d'un CPC 464 sur l'autel d'un salon micro-informatique.

1989 : Exxos repart de plus belle. Avec l'arrêt d'Ere Informatique, le dieu de la micro a repris la route des étoiles. Après quelques mois de silence forcé, Philippe Ulrich refait surface du côté de chez Virgin Loisirs, en compagnie d'une nouvelle déité du nom de **Cryo** et de toute l'équipe qu'il avait mis cinq ans à rassembler.

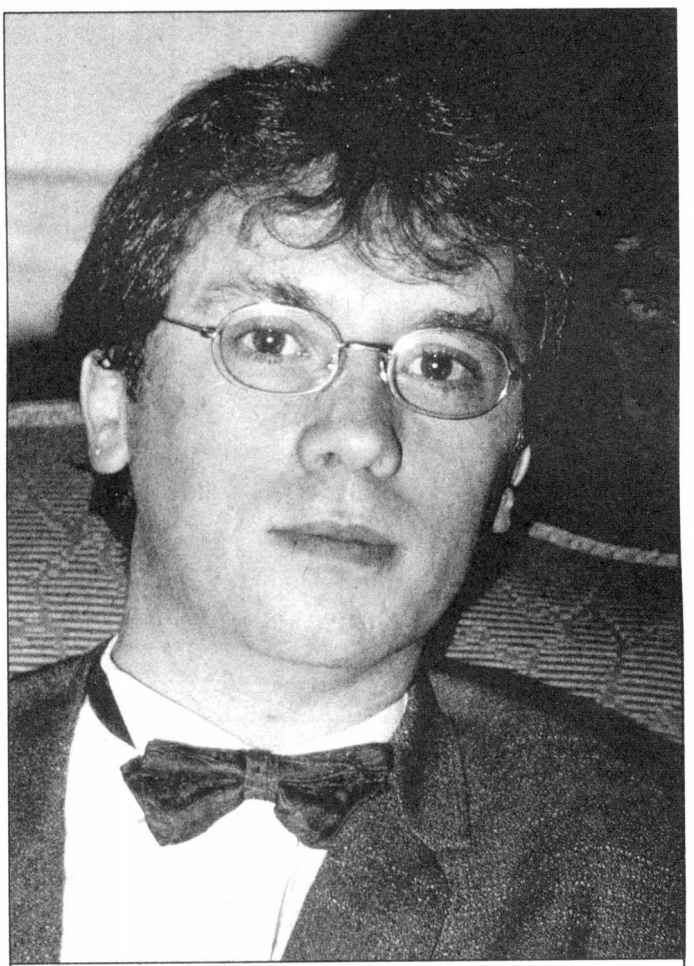
CRIE AU GENIE !

Si cette nouvelle déesse de la micro dort d'un sommeil millénaire, ce n'est pas le cas de ses adorateurs, qui se démènent comme de beaux diables pour lui faire honneur. Après *Extase*, un jeu psychédélique dont le thème avait déjà été abordé dans *Purple Saturn Day* et *Mystical*, un jeu d'arcade inspiré de l'univers de l'heroic-fantasy (sortie non encore fixée), ils se lancent tête baissée dans deux projets de grande envergure, dont l'un fera frémir les fanas de SF puisqu'il s'agit de l'adaptation micro de **Dune**.

Une parenthèse au sujet d'*Extase* : sa version PC devrait sortir sous peu et comportera un plus intéressant - la compatibilité avec la carte Adlib (la carte sonore la plus répandue) - qui permettra de profiter pleinement des qualités musicales du jeu.

DUNE

Est-il vraiment étonnant que personne jusqu'ici n'ait songé à faire une adaptation micro des avatars de Paul Atreides ? Pas tant que ça ! Car l'entreprise n'est pas simple... En fait, il aurait été plus facile de reprendre l'intrigue du film dans lequel Sting faisait piètre figure, plutôt que de s'inspirer du roman de Frank Herbert, dont le corpus philosophique vit en totale autarcie et dépasse souvent l'entendement. Il fallait un Ulrich apostolique pour se jeter corps et âme dans un tel projet.



Philppe Ulrich

Après de fréquentes rencontres avec l'équipe de Mastertronic USA (détenteur des droits de *Dune*), le logiciel (dont la programmation vient à peine de débuter) représente déjà 500 pages de synopsis. Le but : parvenir à réaliser une aventure dont la durée de jeu atteindra les 200 heures. Une broutille, quoi !

Chez Cryo, il n'est plus question de se cantonner au marché européen, on vise carrément les Etats-Unis, voire le monde entier. Et pour ce faire, on joue la carte PC haut de gamme : VGA, carte Adlib etc. Outre la priorité donnée à un support, les auteurs et les programmeurs se doivent de respecter quelques règles élémentaires sans lesquelles le jeu, quelque soit son envergure, n'atteindrait pas le succès mérité :

- Règle 1 : concentrer le maximum d'efforts sur l'ergonomie.
- Règle 2 : exploiter le plus possible les capacités graphiques de la machine.
- Règle 3 : créer un univers sonore qui colle parfaitement au jeu.

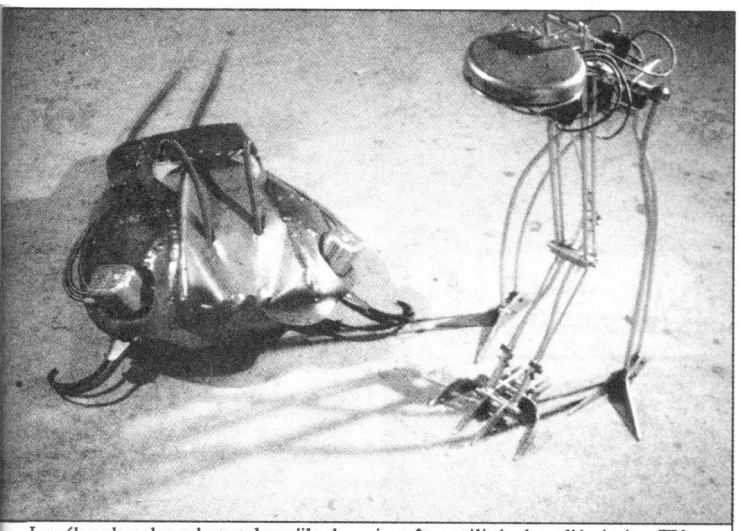
Car les Américains n'aiment pas les actions répétées, si bien que les séquences d'arcade doivent être subtilement dosées et surtout venir au bon moment, histoire de détendre le joueur... Bref, trois doigts de stratégie, un doigt de wargame, une goutte d'arcade, une tonne de savoir-faire et on obtient le must des jeux d'aventure. *Dune* verra le jour début 91 sur PC aux USA et sera décliné par la suite sur ST et Amiga en Europe.

Un chantier comme celui-ci doit bien monopoliser une équipe entière de programmeurs ? Que nenni, puisqu'un autre projet tout aussi important se trouve déjà en cours de réalisation !

KGB

Les virées aux States aidant, Philppe Ulrich s'est intéressé au

Cryo, la déesse endormie.



Les ébauches des robots tels qu'ils devraient être utilisés dans l'émission TV.

phénomène d'engouement manifesté par les Américains pour tout ce qui est soviétique. Figurez-vous qu'aujourd'hui, outre-Atlantique, Gorby jouit quasiment d'une popularité supérieure à celle de Bush... Difficile de ne pas sauter sur une telle occasion, sur un tel coup médiatique. Aussitôt dit, aussitôt fait ! On se concerte avec le responsable de Mastertronic, qui en saute au plafond tellement l'idée le botte - et en avant pour l'aventure...

Le héros, un porteur de valises du KGB, évolue dans une URSS divisée où la moitié des dirigeants tente de discréditer Gorby et sa Perestroïka aux yeux de l'opinion publique. Pour y parvenir, tous les moyens sont bons : trafic d'alcool, de drogue et de vidéo pernicieuse. Tout en obéissant aux ordres parfois contradictoires de ses supérieurs (et pour cause), notre Jamsky Bondoff mènera une enquête qui le conduira à démasquer les maîtres de l'antigorbatchevisme. Il rencontrera une flopée de personnages dont le caractère répond à 200 variables, en fonction des événements.

KGB, dont l'élaboration est un peu plus avancée que celle de *Dune*, sortira probablement à la fin de l'année. Ce soft constituera certainement le premier produit d'une série dont la suite probable pourrait être **CIA**, où un agent secret américain enquêterait sur les magouilles des hommes politiques et la provenance des narcodollars... Tout un programme !

TELEMICRO

Comme nous l'avons vu, les idées ne manquent pas à l'équipe d'Ulrich. Parmi ses dernières trouvailles figure le thème d'une émission télévisée inspirée d'un jeu vidéo. Un joueur, de préférence un gosse, guide une microcaméra dans un décor de jeu d'aventure envahi par des robots acharnés à sa perte. Il collecte divers objets, dont des clefs, qui vont lui donner accès à différentes salles où sont proposées des énigmes. S'il trouve la solution, il parvient au niveau supérieur ; dans le cas contraire, il doit faire appel aux téléspectateurs qui envoient alors leurs propositions pour l'émission suivante. Il semblerait que ce jeu télévisé ait retenu l'attention d'au moins une chaîne... mais il est encore trop tôt pour le confirmer.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le team ne reste jamais les deux pieds dans le même sabot... Et ça ne fait que commencer ! Qui peut dire à quelle sauce le maître queux Philippe Ulrich accommodera Cryo l'année prochaine ?

Georges Brize

LOST WORLD

Vous souvenez-vous d'**Unreal**, testé dans notre avant-dernier numéro et sacré "sous réserves" Top en attendant la version finale ?

On vous avait promis d'en reparler, au cas où le niveau de difficulté serait trop élevé et vous empêcherait de découvrir tous les niveaux de ce digne successeur de *Shadow of the Beast*.

Alors rassurez-vous, tout va bien, vous pouvez courir l'acheter. Tout a été prévu pour vous faciliter la tâche : des options de sauvegarde entre les niveaux et un mode training qui vous permet de reprendre la partie à quelques tableaux de l'endroit où vous avez échoué. Attention, j'ai dit que c'était jouable, mais je n'ai pas dit que c'était facile... Il vous faudra recommencer plusieurs fois le même tableau avant de réussir à le passer sans perdre le moindre point de vie. Allez-y, servez-vous de votre cervelle et pas seulement de vos réflexes ! Pensez par exemple à plonger votre épée dans un brasier pour en augmenter la puissance, à ramasser de l'eau avec cette arme tranchante pour éteindre des feux, ou à actionner des cailloux magiques pour stopper une chute de pierres. Autant d'actions qui échappent à l'entendement du premier Rambo venu. Enfin un défi à la hauteur de vos ambitions !

CARTOUCHE MAGIQUE POUR AMIGA

La cartouche **Nordic Power** nous arrive tout droit des cartons de Bus +, et va faire un malheur comme en son temps la *Power Cartridge* sur C64 ou sur ST - désormais presque introuvable.

Tiens, t'as entendu ce son ? Chouette, hein ? J'aimerais bien le récupérer et t'as vu ce logo, et ce dessin dans la démo, attends je voudrais faire une photo, oh ça va trop vite dans ce jeu, comment on pourrait faire pour mettre des vies infinies ?

Si un jour vous vous êtes dit tous ces trucs devant votre Amiga, eh bien la Nordic Power est faite pour vous ! Avec ce freezer d'Amiga, vous pourrez explorer tous les programmes et toutes les démos. En plus, vous pourrez même sauvegarder toute la mémoire à un moment que vous choisirez vous-même. Je vous vois déjà venir... eh oui, vous pourrez sauvegarder des logiciels entiers, récupérer toutes les pages écrans, les modifier en direct, intervenir directement dans le programme (ou sur les graphismes) en cours grâce à un Assembleur/Désassembleur (très utile pour trouver les cheat modes, les vies infinies) !

La *Nordic Power* se branche sur le port cartouche de votre Amiga sans le monopoliser car elle autorise l'adjonction de périphériques supplémentaires. Pour la manipulation, elle dispose de deux petits boutons - l'un, que vous tournez, sert à ralentir l'ordinateur et ceci jusqu'à le bloquer entièrement. Le deuxième vous permet en appuyant d'accéder à un menu d'options qui vont vous donner la possibilité de réellement disséquer vos programmes. Ce petit bijou technologique intervient d'ailleurs pratiquement sur tous. Récupérer pour votre usage personnel les sons, les images de n'importe quel programme devient alors possible : le back-up de vos parties en cours entre dans le domaine des réalités, mais la cartouche devra être présente pour relire le programme que vous aurez sauvegardé.

Ce qui fera que trouver et modifier le nombre des vies dans un jeu se révèlera d'une facilité enfantine et le panel d'options proposera même un choix de cheat modes (destinés aux tricheurs). Nous attendons d'ailleurs avec impatience tous les Top Secret que vous trouverez avec la *Nordic Power* et ceci sur tous les ludiciels. Cette cartouche constitue également un outil indispensable à tous ceux qui cherchent à comprendre le fonctionnement des jeux et des démos, mais également aux artistes en herbe qui s'intéressent à l'animation et veulent effectuer des ralentis. Son prix de 895 F demeure très abordable.

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS CD:

100 % A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
DRIVERS	149/199
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
LA COLLECTION CPC	160/225
LES AVENTURIERS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES FANATIQUES	ND/245
LES JUSTICIERS	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
AMC	125/175
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
BARD'S TALE	65/ 95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUEND	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CASTLE MASTER (VF)	109/169
CHASE HQ	95/145
CRACK DOWN	95/145
CYBERBALL	ND/ 99/149
DAN DARE 3	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWD	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
DYNASTY WARS	105/145
ESCAPE FROM THE PLANET	95/145
FIRE & FORGET 2	129/169
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
GUNSHIP	175/225
HARD DRIVIN'	89/139
HARRICANA	149/199
HOSTAGES (OPERATION GIGN)	165/225
INDY (ARCADE)	115/169
INDY THE LAST CRUSADE (ARCADE)	95/145
IMPOSSAMOLE	95/145
INTERNATIONAL 3D TENNIS	99/149
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	ND/195
LIVINGSTONE 2	129/169
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/139
P47 THUNDERBOLT	95/145
PINBALL MAGIC	ND/145/195
POP UP	ND/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
THE CYCLES	99/169
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145
X-OUT	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
COIN OF HITS	125/160
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITON COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR VOL. 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL. 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	109/169
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARD'S TALE 2	ND/245
BARD'S TALE 3	ND/245
BARD'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
CHUCK YEAGER AFT	99/189
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
CYBERBALL	109/169
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
FIENDISH FREDDY'S	ND/160
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
KICK OFF	140/195
KLAX	99/149
NEW ZEALAD STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
P47 THUNDERBOLT	120/149
PIPE MANIA	ND/180
POLL OF RADIANCE	ND/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SOCCER MICROPOSE	165/225
SONIC BOOM	110/160
SPACER HARRIER 2	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
VENDETTA	109/169
WILD STEET	120/160

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
BAD BLOOD	345
BATMAN CAPED CRUSADER	195
BATTLE MASTER	295
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	345
BOMBER	349
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	249
CONQUEROR	249
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON'S WAR	295
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER	395
EAGLE'S RIDER	245
EAST V WEST	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EXPLORA 2	295
F 19 (MICROPOSE)	385
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	279
GHOSTBUSTERS 2	329
GREAT COURTS	269
GUNSHIP	285
HARD DRIVIN'	245
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MANIAC MANSION	289
MICROPOSE SOCCER	245
MIDWINTER	345
PC GLOBE	485
PIPE MANIA	269
PIRATES	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RAILROAD TYCOON	345
RINGS OF MEDUSA	295
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SPACE HARRIER 2	245
STARBLADE	265
STRIDER	245
TEST DRIVE 2	245
TV SPORT FOOTBALL	295
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
ULTIMATE GOLF	249
VETTE	295
WOLFPACK	325
WORLD CUP SOCCER 90	245

MATERIEL

ATARI ST

520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5490
1040 STE + ECRAN COULEUR	6490
PORTFOLIO	2290
DISQ. DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3''5 DF	990

AMIGA :

AMIGA 500	3690
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABLE PERITEL	150
EXTEN. 512 KO + HORLOGE (A501)	990
LECTEUR EXTERNE 3''5	990

IMPRIMANTES :

STAR LC10 II	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290

JOYSTICKS :

QUICKJOY II+	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245

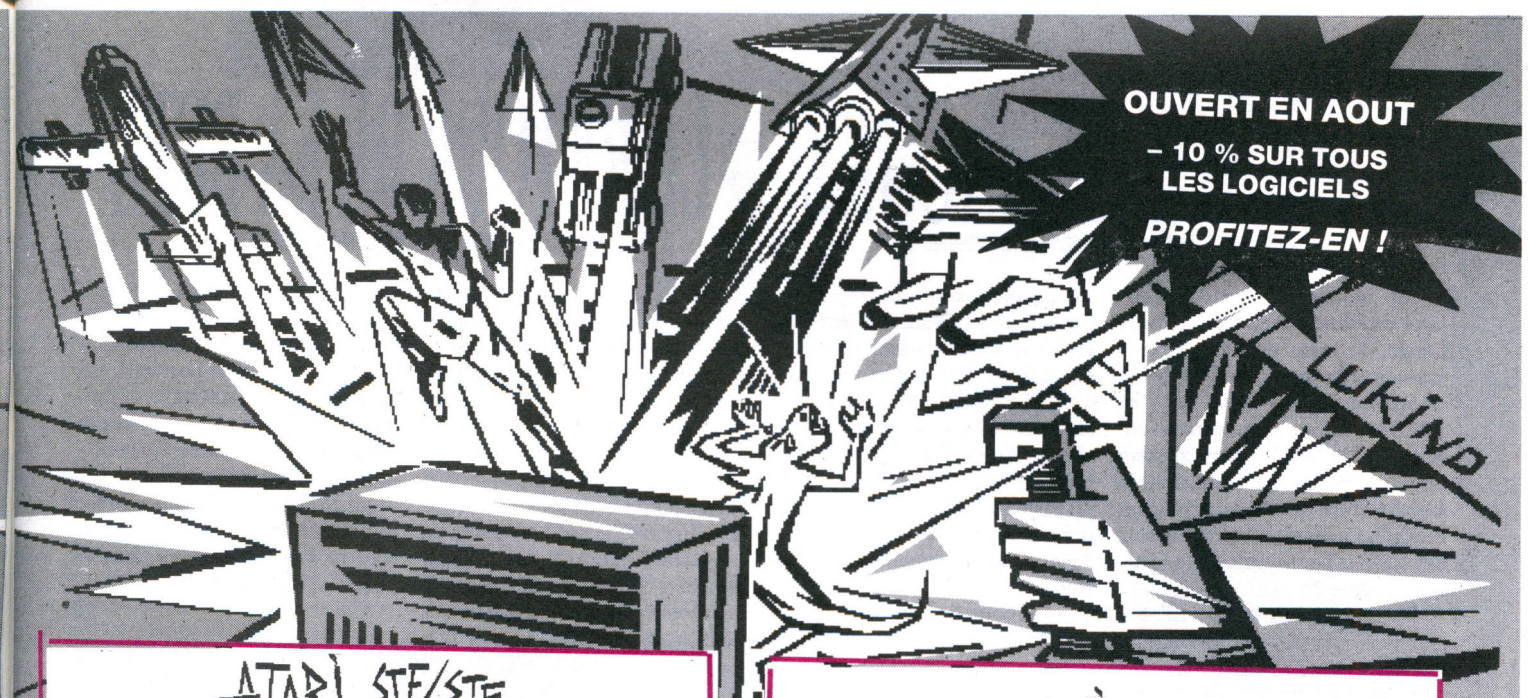
DISQUETTES VIERGES :

3''5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3''5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5''1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3'' CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
COIN OF HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITON COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
TOP 10 COLLECTION	120
WINNERS	180
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DRAGON	95
DRAGON NINJA	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D TENNIS	110
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
SILKWORM	120
STORMLORD	95
STRIDER	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STEET	120



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

5 STARS OCEAN	245
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
LES AVENTURIERS	245
LES BEST D'US GOLD	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
TRIAD VOL. 3	289
A.M.C.	225
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
ATOMIX	195
B.A.T.	349
BATTLE OF BRITAIN	245
BATTLE MASTER	245
BLACK TIGER	199
BLOCK OUT	245
BLUE ANGEL (ACCOLADE)	249
BOMBER	289
CABAL	195
CARTHAGE	245
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CLOUD KINGDOMS	249
CODENAME ICEMAN	445
COLORADO	245
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
CYBERBALL	199
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	285
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYNASTY WARS	195
DYTER 07	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	345
GHOST'N GOBLINS	195
GHOULS'N GHOSTS	195
GRAVITY	245
GREAT COURTS	245
HARD DRIVIN'	195
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HEROES QUEST	345
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
ITALY 90	195
IVANHOE	195
JACK NICKLAUSS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KHALAAN	299
KICK OFF	245
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KID GLOVES	245
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR (STF)	199
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PINBALL MAGIC	195
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
POP UP	195
POPULOUS	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERBOAT	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SECRET AGENT (SLY SPY)	195
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SKIDZ	199
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	195
STARFLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TIE BREAK	245
TURRICAN	295
TV SPORT BASKETBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE GOLF	245
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WORLD CUP SOCCER 90	199
X-OUT	195
XENOMORPH	269

AMIGA

COMPILATIONS :

ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	325
LES AVENTURIERS	245
LES BEST D'US GOLD	345
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
688 ATTACK SUB	245
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	245
ATOS THE CREATOR	495
ATOMIX	195
BATTLE MASTER	295
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE SQUADRON	285
BLACK WARRIOR	245
BLOCK OUT	249
BLUE ANGEL (ACCOLADE)	249
BUDOKAN	245
CABAL	245
CARTHAGE	245
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE HQ	245
CLOUD KINGDOMS	249
COLORADO	245
COMBO RACER	245
CRACK DOWN	245
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYNASTY WARS	245
DYTER 07	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
EAST V WEST	245
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FEDERATION QUEST	249
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FULL METAL PLANET	249
GHOST'N GOBLINS	245
GHOULS'N GHOSTS	245
GREAT COURTS	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	245
HEROES QUEST	345
IMPERIUM	249
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	285
ITALY 90	249
IVANHOE	245
JUMPING JACK SON	245
KHALAAN	299
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	245
KLAX	195
KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
LAST NINJA 2	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	295
MATRIX MARAUDER	249
MAUPITI ISLAND	289
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
OPERATION THUNDERBOLT	245
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
POP UP	199
PROJECTYLE	245
RAINBOW ISLAND	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SKIDZ	195
STARBLADE	249
STARFLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TEST DRIVE 2	285
TIE BREAK	249
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	245
TV SPORT BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
ULTIMATE GOLF	245
UNREAL	295
VENDETTA	245
VENUS	199
WARHEAD	245
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199
X-OUT	195

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____ **CODE POSTAL** _____
Tél _____

carte bleue CB Date d'expiration — / —
Signature:

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

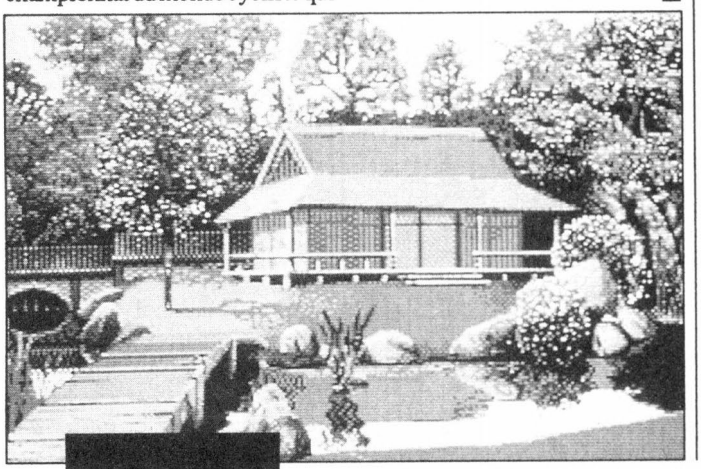
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

LANKHOR ET ENCORE

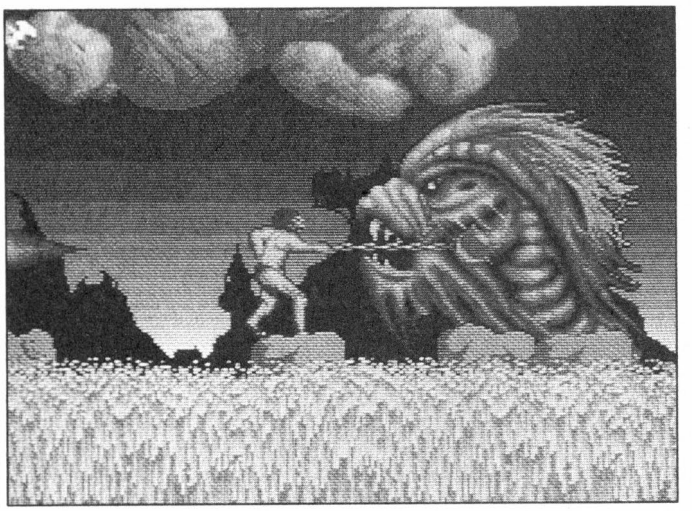
Voici déjà la suite des aventures du détective de choc Jérôme Lange. Le titre de ce troisième épisode : **Souklya** (pavillon de thé en japonais). Vos futurs exploits policiers vont se dérouler dans l'enceinte de Daïbutsuji, un monastère zen où le maître des lieux, Sato, a invité son ami le Sherlock Holmes français. Quels mystères se cachent derrière les hauts murs de la forteresse sacrée ?

Dans un autre registre, **Leader** va vous mettre dans le bain du championnat du monde cycliste qui a lieu en septembre au Japon. Permettant de jouer simultanément à 1, 2, 3 ou 4 joueurs dans 120 courses réelles de la saison vélocipédiste, ce logiciel passionnera tous les sportifs, les amateurs de jeux de rôle et les stratèges en chambre. Une superbe réalisation qui allie plaisir du jeu et véritable simulation en temps réel. En prévision, dans les deux prochains mois : **Rody et Mastico 3, Vroom** et peut-être une compilation. Du boulot et des Tops en perspective !



LE RETOUR DE LA BETE

Elle revient et elle n'est pas contente ! Moins d'un an après le succès retentissant de *Shadow of the Beast*, l'immonde créature repointe le bout de son mufle sur les écrans amigathodiques pour une deuxième aventure : **Shadow of the Beast 2** (on applaudit pour l'originalité du titre !). A vue de nez, le poil de la bébête a perdu de son lustré (traduisez : les graphismes sont bien moins spectaculaires) et le héros semble avoir troqué ses allures de batracien (pattes palmées et yeux globuleux) pour le look Demis Roussos (mâchoire carrée et paillasson pectoral). On remarque également qu'en se rapprochant un peu plus du singe sur l'échelle de l'évolution, l'animal a appris à se servir d'armes rudimentaires comme la hache ou le fléau. Le verra-t-on se servir d'un couteau et d'une fourchette dans le troisième épisode ?



CONCOURS S.E.U.C.K.

Vous avez été nombreux à répondre à notre **grand concours S.E.U.CK.**

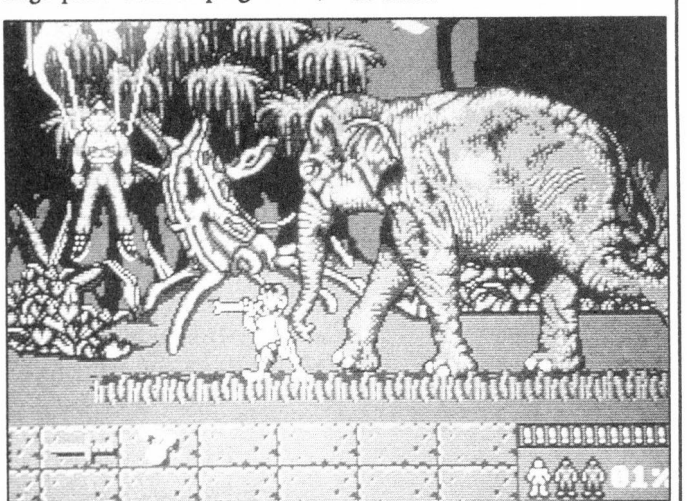
Il s'agissait de réaliser des jeux à l'aide du *Shoot'Em Up Construction Kit* d'Outlaw. Nous avons reçu quelques dizaines de créations qu'il va maintenant nous falloir départager.

Certaines sont bien sûr plus réussies que d'autres, mais toutes représentent un travail considérable. C'est pourquoi nous préférons prendre notre temps pour les tester de manière approfondie - les résultats définitifs vous seront communiqués dans notre prochain numéro. Rendez-vous à la rentrée !

VACANCES AU CLUB GOLD

Si vous en avez marre de vous faire bronzer en Bretagne ou en Auvergne, l'agence de voyage US Gold vous propose un bon coin pour les vacances : la jungle amazonienne. Les départs auront lieu fin août à bord de charters ST, Amiga ou PC (and compatibles) et auront pour destination le logiciel **Gold of the Aztecs**. Les gentils membres pourront s'y livrer à de nombreuses activités - dont la principale sera une gigantesque chasse au trésor, au cours de laquelle il faudra rechercher les biens précieux abandonnés par le peuple aztèque lors de son extermination.

L'hébergement se révèle plutôt original, puisque les participants dormiront dans la jungle, à même le sol... à condition qu'on leur en laisse le temps. En effet, de nombreuses animations (parmi lesquelles la course à pied - pour échapper aux bêtes sauvages ou aux pygmées cannibales) vont les maintenir sur le qui-vive et cela à travers une centaine d'écrans. La culture physique occupe donc une large place dans le programme, mais le voyage comprend également une partie culturelle avec visite de cavernes, de labyrinthes et de forêts. On fait vite ses valises et on n'oublie pas son maillot de bain !



QUARTET

Le "Soundtracker" de l'Atari ST va mener la danse avec vous.

Combien de fois vous a-t-il fallu pester contre le processeur sonore de votre cher Atari, l'utilisation qui en était faite et la taille des digitalisations nécessaires à l'obtention de musiques de longue durée et de qualité ! Si vous détestez les anciens logiciels de musique (vous savez : les poubelles que les éditeurs croyaient devoir nous infliger pour inspirer l'envie d'écouter leurs intolérables cacophonies) et si vous tirez la langue après les superbes mélodies qui fleurissent sur Amiga, la qualité du processeur sur Apple 2 GS ou Commodore 64, pour vous le miracle a eu lieu...

PREMIERE APPROCHE

Quartet sur ST, c'est de l'*Aegix Sonix*, du *Soundtracker*, du son jamais entendu, mis à part dans les bidouilles de groupes comme Tex. *Quartet* crée donc l'événement sonore ! Il permet carrément d'écrire des mélodies avec des sons digitalisés de qualité et ceci en prenant une place négligeable sur disquette (en comparaison de la taille de certaines digitalisations). En reprenant le principe bien connu du monde de l'Amiga, *Quartet* aurait très bien pu se vendre en utilisant tout simplement les trois voies du STF, mais lui rejoue vos mélodies sur quatre voies ! Par de géniaux algorithmes et au moyen d'une interface graphique bénie des dieux, cet outil sensationnel va changer le look de la musique sur ST...

Dans son packaging figurent trois disquettes, trois programmes et des dizaines de sons digitalisés prêts à l'utilisation, qui se révèle très rapide et très intuitive puisque tout se fait pratiquement à la souris. En lançant le programme (monochrome ou couleur !), on s'aperçoit tout de suite de sa simplicité.

DESCRIPTIF

Existent donc (comme décrit plus haut) quatre voies disponibles en polyphonie. Le tout se révèle très proche d'un séquenceur et l'écriture des notes se fera petit à petit sur les quatre pistes correspondant aux quatre voies (V1 à V4). Toutes les formes de notes et d'indications de mesure sont disponibles et il est également possible d'utiliser des liaisons entre les notes, d'augmenter ou de diminuer d'un demi-ton l'ensemble d'une voix ou bien simplement une note. En cliquant sur l'icône trompette, une liste d'instruments apparaît - limitée à un nombre de 20. On peut cependant changer d'instruments à chaque note et cela dans toutes les voies, pour créer des effets d'appel et de réponse...

Le programme, compatible MIDI, permettra de jouer sur le clavier de son synthé en pilotant donc *Quartet* avec un vrai clavier et non avec la souris. Vous pourrez ainsi saisir en temps réel une voie à partir du synthé MIDI. L'écriture se trouve éminemment facilitée par l'utilisation de la souris et il existe un scrolling qui permet de se déplacer rapidement dans la voie. On peut écouter uniquement ce que l'on vient d'écrire ou l'ensemble des quatre voies en polyphonie. Si vous doutez un peu de vous au début, laissez-vous guider par le manuel (très complet et en français), puis écoutez attentivement les musiques de démonstration qui vous étonneront dès les premières notes... Enfin, suivez les exemples que vous y trouverez (pourquoi d'ailleurs ne pas tenter de recopier, pour commencer, les partitions de quelques mélodies de tubes - disponibles à un prix modique dans tous les magasins de disques?).

COMMENT L'UTILISER AU MIEUX

Si les sons de studio (provenant de synthétiseurs comme le M1 ou le DX7) fournis avec *Quartet* ne vous suffisent plus et que l'envie d'utiliser des sons provenant de la radio, de jingles, de musiques de films vous gagne (*Le Grand Bleu* et *Nikita* présentent un large éventail de sons à récupérer), alors il vous suffit d'utiliser le programme **Digital** livré avec *Quartet*. Là encore, le manuel vous prend par la main pour vous aider, mais sachez qu'il suffit d'utiliser *ST Replay* ou n'importe quel autre digitaliseur (*Pro Sound*, *Master Sound*...) car la qualité du son va être améliorée (filtres, débruitages...) par le programme que vous aurez choisi parmi eux. Il modifiera votre échantillon pour l'aligner sur un "LA" et *Quartet* pourra ainsi l'utiliser comme tous ses autres sons. D'habitude, ces méthodes se rencontrent sur du matériel plus coûteux...

Grâce au dernier programme **Voice Set**, il vous est proposé de créer une banque de sons (20) utilisable dans *Quartet* - à choisir dans les 88 échantillons fournis avec le soft, ou dans les vôtres. Vous pouvez grâce à lui visualiser d'une manière intéressante les courbes de vos sons et donc les améliorer en temps réel.

Quartet se trouve dans tous les bons magasins et coûte environ 500 F. Non protégé (et donc installable sur disque dur), de très bonne qualité, les programmeurs nous supplient de ne pas le copier, d'autant qu'ils annoncent que si le soft se vend bien, ils proposeront de multiples améliorations (stéréo, cartes etc.).

Car on peut tout de même formuler quelques critiques : d'une part à propos de l'impossibilité de pouvoir imprimer ses œuvres et d'autre part sur l'absence d'options permettant de créer des triolets et autres effets qui ont parfois leur utilité ; espérons qu'elles seront incluses dans les prochaines versions.

Ne changez donc pas obligatoirement d'ordinateur à cause de la musique - les éditeurs qui nous lisent et les programmeurs vont certainement s'attacher à donner une bonne image musicale à leur jeux ou démos... et vont tirer profit des avantages proposés par *Quartet* (20 sons (!) de l'ordre de 100 K et une partition qui varie selon sa longueur bien sûr, mais c'est tout de même de l'ordre de 10 K !). En outre il est expliqué dans le manuel comment reproduire dans des programmes les musiques créées sous *Quartet* (on attend d'ailleurs la méthode pour le faire avec le GFA).

Quartet : une bonne affaire !

Jean-Marc Ouvré

MICROMEMO JEUX GRAPHIQUES EN GFA BASIC (Tome 1)

Editions P.S.I.
56 pages, 49 F

Micro et Mémo sont dans le même bateau, son nom : Atari ST. Nos deux amis n'ont qu'une idée en tête, faire partager leurs connaissances à tous les membres de l'équipage. Aussi proposent-ils aux utilisateurs - à travers une série de bouquins de poche intitulée MicroMémo - de mieux connaître et d'exploiter les possibilités de leur machine. Pratique et très clair, cet ouvrage va vous initier à la programmation par le biais de la réalisation de jeux. L'auteur utilise la version 3.0 du GFA Basic et se propose à travers six jeux (*Taquin*, *Grilles de Loto*, *Imbroglio* etc.) de vous emmener plus loin dans l'univers de la programmation. Avec un peu de patience et d'abnégation, on obtient des résultats très rapidement.

LE MAITRE DU JEU SUR ATARI

BCM
160 pages, 125 F

Enfin ! On l'attendait avec impatience : après les trucs et astuces pour Amiga, voici de quoi nourrir la passion des accros de jeu sur Atari. Ce bouquin passe en revue les grands classiques comme *Le Manoir de Mortevielle* ou *Xenon 2* et vous offre à chaque fois soit la solution, soit des bidouilles pour parvenir à un niveau ou avoir des vies infinies. Lorsque les explications se révèlent un peu ardues, un plan est fourni pour vous aider à sortir des mille et un périls de ces satanés jeux. Indispensable pour les ludomaniaques !

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8 rue Robert-Planquette 75018 PARIS

42 64 32 07

PROMO
149 F
DISQUETTES 3"
AMSTRAD
MADE
IN JAPAN
PAR 10

PROMO DU MOIS : OPERATION STEALTH SUR ATARI ST, AMIGA 219F

MANETTES

KONIX NAVIGATOR	165
MANETTE INFRAROUGE	299
MANETTE US GOLD	119
MICRO BLASTER	109
MICRO BLASTER TRANSPARENT	109
PROLONG. JOYSTICKS (ST OU AMIGA)	59
QUICKGUN TURBO 6	99
QUICKJOY "JET FIGHTER"	159
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 2 JUNIOR	59
QUICKJOY 3	95
QUICKJOY 5	169
QUICKJOY STICK	85
SPEEDKING KONIX	95
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE	129
VOLANT CHALLENGER	299
TAPIS SOURIS	49
SOURIS PC	279
SOURIS ST	219
SOURIS AMIGA	219

SEGA 16 BITS 1890 F

JEUX

390F
ALEX KIDD
440F
AFTERBURNER
ALTERED BEAST
ASSAULT SUIT
BASEBALL
CURSE
DARWIN
D.J BOY
FINAL BOXING
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOULS 'N' GHOSTS
HERZOG 2
KUJAKUOH 2
LAST BATTLE
NEW ZEALAND STORY
OSMATUJIN
RAMBO 3
SOKO BAN
SUPER HANG-ON
SUPER SHINOBI
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2
WIP RUSH
WORLD CUP SOCCER

CARTOUCHES POUR NINTENDO 359F

CAPTAIN COMIX
CRYSTAL MINES
GALACTIC CRUSADER
MAITRE CHU
METAL FIGHTER
ROBODEMONS
S.15
SILENT ASSAUT

AMIGA

JEUX

ACTION SERVICE	199
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	225
ANARCHY	230
ANTAGO	195
ASTAROTH	219
ASTATE	239
AXEL'S MAGIC HAMMER	179
BAD CAT	219
BATMAN THE MOVIE	235
BATTLE VALLEY	199
BEACH VOLLEY	240
BEVERLEY HILLS COP	225
BIVOUAC	190
BLACK TIGER	240
BLOODWYCH	225
BLUEBERRY	195
BOBO	190
BUBBLE GHOST	189
BUTCHER HILL	199
BSS JANE SEYMOUR	225
CALIFORNIA GAMES	190
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	169
CHASE HQ	239
CHESS PLAYER 2150	245
COMBO RACER	225
COMMANDO	175
COMPILATION ACTION 2...	269
CRAZY CARS 2	245
DALEY THOMSON'S OLYMPIC	219
DEFLEKTOR	199
DIGIPAINT 3	795
DOUBLE DETENTE	219
DOUBLE DRAGON 2	190
DRAGON'S BREATH	269
DRILLER	199
DYNASTY WARS	239
EAGLE'S RIDER	240
EMMANUELLE	179
ENLIGHTMENT	159
EXTRATIME	149
F16 FALCON	289
F29	245
FIRE	235
FOFT	265
FREEDOM	179
GAUNTLET2	199
GAZZA'S SUPER SOCCER	225
GHOSTBUSTERS 2	235
GHOULS 'N' GHOSTS	239
GOLD RUNNER	190
GOLDEN PATH	139
HEAVY METAL	225
HEROES OF THE LANCE	199
HOT ROD	240
HUMAN KILLING MACHINE	199
IMPOSSAMOLE	195
INDIANA JONES ADVENTURE	239
INFESTATION	225
INSANITY FLIGHT	189
ITALY 90	245
IVANHOE	240
JINXTER	169
KARATE KID 2	190
KICK OFF 2	199
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LED STORM	199
LES AVENTURIERS	249
LES GEN D'OR	240
LES INCORRUPTIBLES	245
LES JUSTICIERS	240
LOST PATROL	265
MAUPITI ISLAND	285
MATRIX MARAUDER	199
MEURTRE A VENISE	195
MISSION ELEVATOR	195
NINJA SPIRIT	240
NINJA WARRIORS	190
ONSLAUGHT	190
OPERATION WOLF	199
OVERLANDER	215
P 47	239
PACMANIA	169
PETER PAN	149
PINBALL MAGIC	195
PLAYER MANAGER	265
PRECIOUS METAL	225
PURPLE SATURN DAY	195
R.A.C. LOMBARD RALLY	199
RAINBOW ISLANDS	245
RAMROD	225
RENEGADE	225
RETURN OF THE JEDI	169
ROCK STAR	245
ROCKET RANGER	225
RODY ET MASTICO	190
ROGER RABBIT	190
ROTOX	225
RUN THE GAUNTLET	199
RVF	199
SCRAMBLE SPIRITS	169
SECRET AGENT	225
SHADOW OF THE BEAST	195
SHADOW WARRIORS	225
SLAYERS	199
SPACE ACE	390
SPACE HARRIER 2	245
SPACE PORT	190
SPIDERMAN	245
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	179
STEEL	199
STREET FIGHTER	249
STREET SPORT BASKETBALL	199
STRIDER	239
SUBBATTLE SIM.	249
SUPER HUEY	199

PROMO 90F

POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
DIZZY DICE

SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDER BOY	239
SWITCHBLADE	190
TEEN-AGE QUEEN	190
THE DEEP	249
THE GAMES WINTER EDITION	199
TOWER OF BABEL	275
THUNDERBLADE	249
TURBO OUTRUN	239
TV SPORT BASKETBALL	279
TWIN LORD	240
ULTIMATE DARTS	190
ULTIMATE GOLF	245
VENUS	195
VICTORY ROAD	229
VOYAGEURS DU TEMPS	295
WESTERN GAMES	190
WILD LIFE	179
WILD STREETS	255
WINTER GAMES	249
WORLD CUP SOCCER 90	195

PROMO 220 F DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

ATARI ST

JEUX

ACTION D'ENFER 245
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOT 199
ANARCHY 199
ANTAGO 185
BAD CAT 145
BATMAN MOVIE 190
BEACH VOLLEY 190
BIO-CHALLENGE 165
BLACK TIGER 195
BLOCK OUT 199
BLOODWYCH (Data disk) 229
BSS JANE SEYMOUR 225
CALIFORNIA GAMES 190
CARDS 159
CASTLE MASTER 245
CHAOS STRIKE BACK 225
CHASE HQ 190
CHESS PLAYER 2150 269
CLASSIQUES 1 249
COMBO RACER 225
COMMANDO ELITE 179
COMPILATION ACTION 345
CRACKDOWN 190
CRASH GARRET 245
CRAZY CARS 2 245
CUSTODIAN 195
CYBERNOID 175
DAME GRAND MAITRE 215
DARK CENTURY 255
DARK FUSION 169
DEFLEKTOR 149
DOUBLE DETENTE 169
DOUBLE DRAGON 2 190
DRAGON'S BREATH 290
DRILLER 169
DYNASTY WARS 199
EAGLE'S RIDER 240
EAST VS WEST 225
ELIMINATOR 169
EXPLORA 2 225
E-MOTION 190
F29 195
FALCON 225
FIRE 235
FORGOTTEN WORLDS 169
GAZZA'S SUPER SOCCER 245
GHOULS ' N GHOST 189
GHOSTBUSTERS 2 225
GHOST ' N ' GOBLINS 189
HARD DRIVIN' 190
HEAVY METAL 190
HITS DISK VOL 199
IMPOSSAMOLE 190
INCANTATION 199
INDIANA JONES ADVENDTURE 239
INFESTATION 235
ITALY 90 239
IVANHOE 195
KHALAAN 290
KICK OFF 2 199
KNIGHT FORCE 235
LES AVENTURIERS 295
LES GUERRIERS 199
LES INCORRUPTIBLES 195
LES JUSTICIERS 245
LES PORTES DU TEMPS 199
LOMBARD RAC RALLY 225
MAGNUM 4 295
MARQUE JAUNE 165
MAUPITI ISLAND 269
MATRIX MARAUDER 199
MEURTRE A VENISE 199
MICKEY MOUSE 199
MINDBENDER 195
MINI GOLF 199
NETHERWORLD 169
NINJA SPIRIT 240
NINJA WARRIORS 195
OPERATION NEPTUNE 199
OPERATION THUNDERBOLT 195
OPERATION STEALTH 289
P47 240
PACMANIA 175
PAPER BOY 175
PINBALL MAGIC 190
PIPEMANIA 265
PLATOON 169
PLAYER MANAGER 265
PREMIERE COLLECTION 275
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS) 225
PURPLE SATURN DAY 199
QIN 199
RAINBOW ISLANDS 195
RALLY CROSS CHALLENGE 265
RAMROD 225
RENEGADE 199
RICK DANGEROUS 235
ROCK STAR 245
RODY ET MASTICO 195
ROTOX 199
RVF HONDA 265
SCRAMBLE SPIRITS 245
SECRET AGENT 199
SHADOW WARRIORS 199
SHINOBI 195
SONIC BOOM 240
SPACE ACE 395
SPACE HARRIER 2 190
STEEL 169
STUNT CAR RACER 225
SUPER SCRAMBLE 169
SUPER WONDER BOY 235
TANGLE WOOD 175
THE DEEP 195
THE EYE 90
TIE BREAK 225
TITAN (VERSION ST/STE) 245
TOWER OF BABEL 225
TURBO OUTRUN 195
TURLOGH LE RODEUR 145
TWIN LORD 225
ULTIMATE DARTS 190
ULTIMATE GOLF 240
VENUS 199
VICTORY ROAD 145
VOYAGEURS DU TEMPS 245
WILD LIFE 195
WORLD CUP SOCCER 90 195
XENON 2-MEGABLAST 225
ZYNAPS 169

PROMO 90F

ACTION SERVICE
BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE L A MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

AMSTRAD CPC

JEUX

12 JEUX FANTASTIQUES 140/190
ADIDAS CHAMP. FOOT ..... /149
ALTERED BEAST 95/
BATMAN THE MOVIE ..... /140
BEACH VOLLEY 90/140
BEVERLEY HILLS COP 99/140
BLOODWYCH ..... /159
BOB MORANE OCEANS 120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION 199/
BOB MORANE JUNGLE ..... 199 /
BUBBLE BOBBLE 135/
CABAL 95/140
CALIFORNIA GAMES +
WINTER GAMES ..... /115
CASTLE MASTER 99/155
CHASE HQ 90/140
CLASSIQUES 1 ..... 120/159
CLASSIQUES 2 ..... 120/159
CLEVER AND SMART 115/155
COIN OP HITS 140/170
COLLECTION KONAMI 110/190
COLOSSUS CHESS 4.0 ..... 90/135
COMPILATION HEWSON ..... /139
COSMIC SHOCK ABSORBER 90/135
CRACKDOWN 90/140
CRAZY CARS ..... /159
CRAZY CARS 2 ..... 125/165
DOUBLE ACTION 140/190
DOUBLE DETENTE ..... /149
DOUBLE DRAGON 2 ..... 95/145
DRAGON SPIRIT ..... /145
DREAM WARRIOR 99/
DYNAMITE DUX 95/145
DYNASTY WARS 119/159
EAGLE'S RIDER ..... /190
ELIMINATOR 99/159
E-MOTION 105/145
EPYX 21 ..... 140/190
ESCAPE FROM THE PLANET ..... /125
FIRE ..... /149
FORCES MAGIQUES 139/
GAME SET MATCH 2 ..... 125/165
GAMES WINTER EDITION 99/
GAZZA'S SUPER SOCCER 135/175
GEANT D'ARCADE 2 ..... 149/219
GOLD SILVER BRONZE 159/
GOLD HITS N° 3 ..... 110/
HARD DRIVIN' ..... /135
HATE 99/
HEAVY METAL 95/139
HEROES OF LANCE 90/190
HOT ROD 95/145
HUMAN KILLING MACHINE ..... /159
IMPOSSAMOLE 95/145
ITALY 90 ..... /169
IZNOGOUD ..... /199
KNIGHT FORCE 129/169

AMSTRAD CPC

JEUX

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD .. 140/190
LA COLLECTION CPC 159/225
LA COMPIL' OCEAN 149/225
LEADERBOARD `COLLECTION ..... /159
LED STORM 99/
LES 100 % A D'OR 140/190
LES AVENTURIERS ..... 120 /
LES BARBARES 145/195
LES BEST DE US GOLD 139/
LES FANATIQUES ..... /245
LES FUTURISTES 120/
LES HITS DE NOEL 95/
LES INCORRUPTIBLES 95/145
LES JUSTICIERS 140/190
LES JUSTICIERS N°2 ..... /199
LES PRIVES 120/160
LES VAINQUEURS 140/190
MAITRES NINJA 120/170
MARQUE JAUNE 125/
MAXIBOURSE 125/165
MENACE SUR L'ARCTIQUE 99/
MICKEY MOUSE 99/
MISSION EN RAFALE 120/
MOONWALKER ..... /139
NIGHT RAIDER 99/
NINJA WARRIORS 95/145
NINJA SPIRIT 95/145
OCEAN DYNAMITE ..... /195
OPERATION THUNDERBOLT ..... /139
PAC MANIA 95/129
PACK AMSTRAD ..... /155
PHENIX NOIR 99/
PIPEMANIA 135/175
PURPLE SATURN DAY ..... /170
P47 ..... /129
QUARTERBACK ..... /149
RAINBOW ISLAND 90/140
RALLY CROSS CHALLENGE 139/179
RETURN OF THE JEDI 90/
RICK DANGEROUS ..... /140
ROY OF THE ROVERS 99/
SOS OVOIDES 135/175
SCRAMBLE SPIRITS 90/129
SHADOW WARRIORS ..... /149
SHINOBI 90/140
SIDE ARMS 99/
SKY HUNTER ..... 125 /
SKYX ..... /120
SPACE HARRIER 2 ..... 90/129
SPIDERMAN 130/170
STARGLIDER 125/
STIPFLIP ..... /95
STREET SPORT BASKETBALL 99/
STRIDER ..... /140
SUPER SCRAMBLE ..... /159
SUPER WONDERBOY 90/140
TEST DRIVE 2(THE DUEL) ..... /165
THE DEEP 99/159
TOTAL ECLIPSE 95/
TURBO OUTRUN 95/145
TURRICAN ..... /149
WILD STREETS ..... /170

PROMO 90F

A VIEW TO KILL 90/
ACTION REPLAY 90/
ALTERNATIVE WORLD GAMES 90/
ANARCHY 90/
BEST OF CODE MASTERS (VOL 1) ... /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 2) ... /90
BEST OF CODE MASTERS(VOL 3) .... /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 4) ... /90
BLUE STAR ..... /90
BLUE WAR ..... /90
BOULDER DASH 90/
BRIDE OF FRANKENSTEIN 90/
BRIDGE ..... /90
BUDGET FAMILIAL ..... /90
CAMELOT WARRIORS 90/
CHALLENGE OF THE GOBOTS 90/
CHAMONIX CHALLENGE ..... /90
CHAMPIONSHIP SPRINT ..... /90
CHAMPIONSHIP BASKETBALL ..... /90
CHARLIE CHAPLIN 90/
CHARTBUSTERS 90/
COMPUTER HITS 4 ..... 90/90
CONTINENTAL CIRCUS 90/90
DANDY 90/
DARK SPECTRE ..... /90
DEATHRIDE 90/
DEATHSCAPE 90/
DOGFIGHT 2187 ..... 90/
DON CAMILLO ..... /90
DUNGEON'S REVENGE ..... /90
ENLIGHNMENT 90/
ERE HITS VOL 1 ..... /90
FREDDY HARDEST 90/90
GALACTIC GAMES 90/
GARDEN PARTY ..... /90
GEE BEE AIR RALLYE 90/
GETDEXTER 2 ..... /90
GIFT PACK THRILLER ..... /90
GOTHIC 90/
GREYFELL 90/
HEARTLAND 90/
HI-JACK 90/
HIGH FRONTIER 90/
HIVE 90/
HOWARD THE DUCK 90/
IMPOSSABALL 90/
ISS ..... /90
JUNGLE JANE ..... /90
KARNOV ..... /90
KILL UNTIL DEAD 90/
KILLER RING 90/
L'ANGE DE CRISTAL ..... /90
LA FORMULE ..... /90
LIGHT FORCE 90/
1000 BORNES ..... /90
MADBALL 90/
MARIO BROTHER'S 90/
METRO 2018 ..... /90
MONOPOLIC 90/
PETER BEARSLEY 90/
POWER PLAY 90/90
PULSATOR 90/
4x4 OFF ROAD RACE ..... /90
QIN ..... /90
QUAD 90/90
QUARTET + RAMPAGE ..... /90
RANARAMA ..... /90
REX ..... /90
RX 220 ..... 90/90
SARACEN ..... /90
SENTINEL ..... /90
SEPULCRI 90/
SPACE ACE ..... /90
SUPER FLIPPARD ..... /90
SUPERMAN 90/
SUPER SKI 90/90
SUPER SPRINT ..... /90
SUPREME CHALLENGE 90/
TAI PAN 90/
THANATOS 90/
THE EYE 90/
THEY STOLE A MILLION 90/
THING ON A SPRING 90/
TOURNAMENT 90/
TRIAXOS 90/
TUJAD 90/
V ..... /90
20 000 AVANT JESUS-CHRIST ..... /90
WERNER 90/
WONDER BOY ..... /90

K7/DISQUETTES

THOMSON

1000 BORNES ..... /99
BIVOUAC ..... /99
BLUE STAR ..... /99
BLUE WAR ..... /99
BREAKER ..... /99
BUDGET FAMILIAL ..... /99
CAPTAIN BLOOD 169/199
CLASSIQUES 1 ..... 169/199
CLASSIQUES 2 ..... 169/199
CLASSIQUES 3 ..... 169/199
CLASSIQUES 4 ..... 169/199
CRAZY CARS ..... /199
DAKAR 4x4 ..... 99/
DEMONIA ..... /99
DON CAMILLO ..... /99
DOSSIER BOERHAVE ..... /99
GARDEN PARTY ..... /99
GRAND PRIX 500 CC ..... /99
L'AFFAIRE SIDNEY ..... /99
LA MARQUE JAUNE ..... /99
LAS VEGAS (MO5) ..... /99
LAS VEGAS (TO7 70) ..... /99
LES ATHLETES 2 ..... 129/
LES ATHLETES (MO6) 129/
LES CHEVALIERS 129/
LES DIEUX DE LA MER ..... /99
LES DIEUX DU STADE (TO9) ..... /99
LES DIEUX DU STADE (MO5/TO7 70)/99
LES FUTURISTES 129/
LES HITS DE GREMLIN 195/195
LES HITS D'OCEAN 195/195
LES PRIVES 129/
LES RIPOUX 99/
MARCHE A L'OMBRE ..... /99
MAXI BOURSE ..... /169
MEURTRES EN SERIE ..... /99
MONOPOLIC ..... /99
OCEANIA ..... /99
PLANETE MORTE ..... /99
PLAY BAC ..... /99
QUAD ..... /99
RELANCE (TO) ..... /99
RODEO ..... /99
SOS SPACE ..... /99
SUPER FLIPPARD ..... /99
SUPER SKI ..... /99
X-RAY ..... /99

(Dans la limite des stocks disponibles)

BON DE COMMANDE A ENVOYER A
BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette, 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Frais de port jeux : 20F ; matériel : 100F ; 50 disquettes vierges : 30F (+10F par 50 suppl.)	
Total à payer =	

NOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE.....CODE POSTAL .....
Tél. : .....
TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR .....
..... K7 ☐.....DISK ☐

MODE DE PAIEMENT :
☐ **CHEQUE**
☐ **MANDAT-LETTRE**

POQET PC : PETIT MAIS CHER

Le monde des ordinateurs de poche compte un nouveau membre : le Poqet PC de Poqet Corp !

D'allure très pro, le **Poqet** constitue un véritable PC XT de poche. Il comporte un clavier de 77 touches, dont 10 touches de fonction (extensibles à 12 par l'emploi de la touche Poqet + F1 ou F2) et un clavier numérique intégré accessible par l'appel de la fonction Num Lock. Les touches du clavier, tout en étant confortables, manquent de précision et vous verrez fréquemment deux ou trois lettres identiques s'afficher là où il n'en fallait qu'une. A ce sujet, la société Sbig, distributrice de la machine, nous informe que le clavier ainsi que l'écran bénéficieront d'importantes modifications sur les modèles courants.

Doté d'un écran LCD aux dimensions très raisonnables de 17,5 x 7 cm et d'une résolution de 640 x 200, le *Poqet* offre une parfaite lisibilité. L'alimentation se fait par deux piles R6 de 1,5 volts (type walkman) de préférence alcalines, dont l'autonomie varie selon que l'application principale réclame ou non de fréquents accès "disque". Une application normale permet environ 100 heures d'utilisation. Un indicateur de puissance permet à tout instant de connaître l'état des piles et de les changer à temps. Lors de cette opération, un accumulateur interne préserve durant environ cinq minutes les données de la RAM additionnelle de 24 Ko. Une fois ce temps écoulé, les données qui y figurent (Autoexec.Bat par exemple) sont irrémédiablement perdues...

Afin d'assurer une longévité maximum aux piles, cet appareil a été équipé d'un arrêt automatique qui se déclenche au bout de 4 minutes.

LES PROGRAMMES

Le *Poqet* se trouve livré en standard avec un certain nombre de programmes. Le système bien sûr (*MS DOS* version 3.30), une bibliothèque d'outils (calculatrice, éditeur de texte, agenda, répertoire, envoi modem et options), le *GW Basic*, *PQlink* et enfin *VNA*. Nous nous intéresserons plus particulièrement à ces deux derniers sans lesquels la relation *Poqet*/PC ne serait pas réalisable... Jetons un très bref coup d'œil sur *VNA*, (Virtual Network Architecture) qui ne constitue en fait qu'une norme de transfert : son lancement ouvre les portes permettant le passage des données d'une machine à l'autre et se fait dès la mise sous tension via Autoexec.bat -00$

il n'est donc pas nécessaire de l'appeler lors d'un transfert. La disquette *Poqet Utilities* livrée avec l'outil principal permettra l'installation de ces deux programmes sur le PC de bureau.

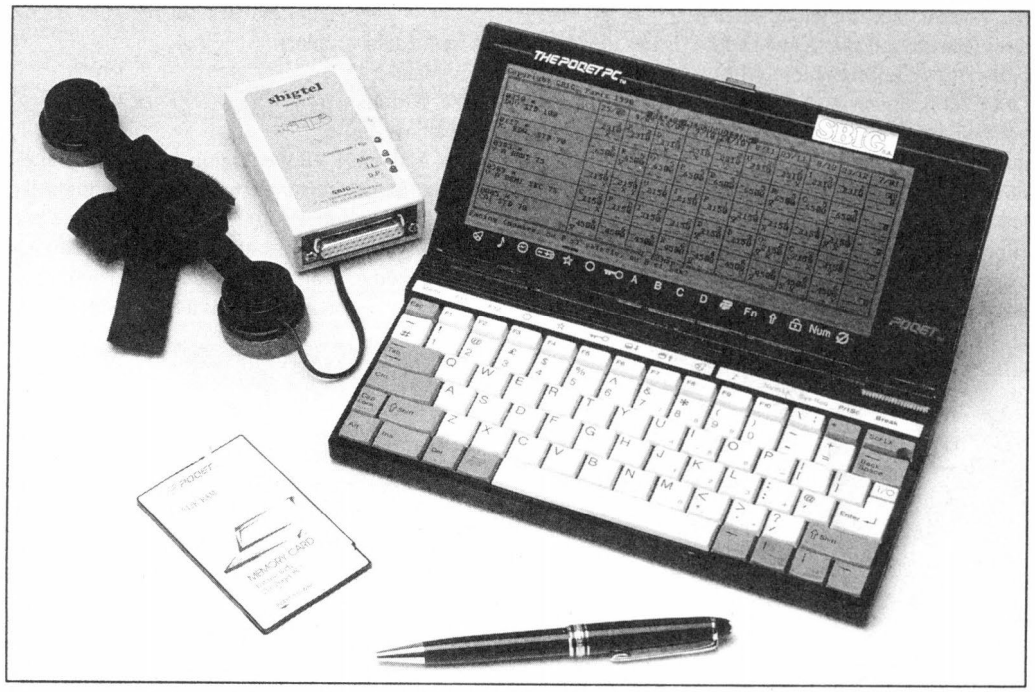
Comme son nom l'indique, **Poqet Link** est un programme de transfert de fichiers. D'une grande ergonomie, il allie puissance, rapidité et simplicité d'emploi. Après un transfert tout bête, vous pourrez disposer des principaux logiciels disponibles sous MS-DOS sur votre *Poqet*. A ce moment, la connection *Poqet*/PC se fait grâce à un câble spécifique livré en standard - qui comporte à une de ses extrémité les deux connecteurs les plus usités : 25 ou 9 broches.

A l'heure actuelle, le marché comporte un bon nombre des grands standards en cartes ROM, parmi lesquels se trouvent : *Lotus 1-2-3*, *Lucid 3D*, *ACT*, *AlphaWorks*, *XYWrite* etc., pour un prix allant de 1 550 F (*AlphaWorks*) à 4 500 F (*Lotus 1-2-3*).

LE PRIX

Comparé à son concurrent direct le *Portfolio* d'Atari, le *Poqet* ne comporte pas de différences majeures - si ce n'est au niveau de la capacité mémoire et de quelques menus détails. Bien que le processeur, un 8088, soit commun aux deux machines, le *Poqet* se révèle supérieur au niveau de la vitesse d'horloge avec 7 Mhz contre 4,9 Mhz. Mais cela justifie-t-il une telle différence de prix ? A y regarder de plus près, il suffit de se livrer à un rapide calcul pour constater qu'en fait la différence n'est qu'apparente. A raison d'environ 1 000 F les 64 Ko de RAM, l'écart se réduit déjà de 6 000. On peut aussi tenir compte de la qualité de l'écran, dont la résolution se révèle très nettement supérieure, du clavier beaucoup plus complet ou encore du câble de connexion et le tour est presque joué. Reportez-vous au tableau pour une synthèse des principaux points de comparaison entre le **Poqet** et le *Portfolio*.

Et pour de plus amples informations sur cet appareil, contactez-le plus vite possible la société **Sbig**, qui a son siège **37, rue Vauvenargues, 75018 Paris. Tél. : 42.28.06.07.** **Abondos**



	Dimensions en cm	Poids	RAM	ROM	Ecran (lig, col)	Résolution	Clavier	Prix TTC
POQET PC	22,2 x 10,9 x 2,3	450 g	512 Ko	640 Ko	25 x 80	640 x 200	77 touches	17 190 F
PORTFOLIO	20,1 x 10,4 x 2,9	450 g	128 Ko	256 Ko	8 x 40 *	240 x 64	63 touches	2 290 F

* L'Atari Portfolio émule le 25 lignes x 80 colonnes par fenêtre.

NEWS

TEXTUELLEMENT VOTRE

Découvrons ensemble (pour des vacances studieuses) le monde du traitement de texte et de la PAO sur CPC.

Contrairement à ce que les mauvaises langues ont bien voulu prétendre, notre bon vieux CPC ne se limite pas au ludique. Le nombre d'utilitaires existants en constitue une preuve suffisante. Pour ne pas nous disperser, nous fixerons particulièrement notre attention sur les traitements de texte et les outils de PAO les plus répandus.

TRAITER DU TEXTE

Les traitements de texte ont des avantages certains sur les machines à écrire : ils savent d'une part sauvegarder et rééditer un document quelconque à n'importe quel moment, et d'autre part modifier tout ou partie du texte sans réclamer une nouvelle saisie. Le nec plus ultra du TdT comporte même une option mailing permettant la sortie d'une lettre dont les différents exemplaires comportent un en-tête particulier. Pour finir cette énumération des plus du traitement de texte, disons qu'il offre un choix varié de types ou de graisses de caractères que seules certaines machines à écrire très onéreuses peuvent fournir.

AMSWORD

A tout seigneur, tout honneur : nous ne pourrions pas parler traitement de texte sans faire mention du plus ancien sur CPC : **Amsword**. Edité par la filiale d'Amstrad - Amsoft - aux débuts du CPC, *Amsword* se révèle certes assez limité. Il pallie largement cet inconvénient par une facilité d'emploi exemplaire. Toutes les commandes se trouvent accessibles par l'emploi d'une combinaison de touches (Shift + 1 lettre ou Ctrl + une lettre). Les commandes les plus usitées sont affichées en permanence à l'écran avec leur combinaison d'accès, et un simple appui sur la touche Escape permet de visualiser l'ensemble des autres commandes disponibles. Rien de bien révolutionnaire au menu de l'ancêtre - les fonctions demeurent ce qu'il y a de plus standard. C'est principalement dans sa capacité en nombre de caractères que la limitation d'*Amsword* se fait sentir, mais cela demeure suffisant pour de petits documents.

TEXTOMAT

Edité par Micro Application, **Textomat** donne des résultats assez similaires mais nettement plus concluants... Malheureusement, l'approche est loin d'être aussi simple. Après le choix des couleurs d'affichage, du jeu de caractères (français ou américain) et des paramètres d'imprimante (DMP 1, DMP 2000, Epson etc.), *Textomat* vous propose de sélectionner un mode parmi les trois suivants : le mode texte, le mode commande et le mode menu. Le premier s'occupe du texte à proprement parler, c'est-à-dire de l'entrée au clavier des données et des déplacements à l'intérieur du document. Le mode commande concerne les caractères de contrôle qui ne seront pas imprimés, mais dont l'imprimante tiendra compte pour la disposition - marge gauche ou droite - et la texture du texte, l'insertion de sauts de page ou l'intégration d'un bloc à un endroit donné. Enfin, le mode menu propose le chargement, les opérations sur les blocs, les recherches et remplacements et la présentation du texte. La fonction qui le différencie fondamentalement d'*Amsword* est le mailing qui fonctionne aussi bien avec un autre fichier *Textomat* qu'avec un fichier *Datamat*, base de données du même éditeur.

WORDSTAR

Les deux logiciels précédemment cités sont certainement les plus répandus du marché. Notons au passage qu'*Amsword* a plus ou moins donné naissance à deux autres TdT : **Tasword** et **Semword** qui n'ont d'autre intérêt que le fait d'être légèrement plus évolués, tout en procédant du même modèle.

L'autre logiciel du groupe de tête se nomme **Wordstar**. Prévu pour fonctionner aussi bien sur CPC 6128 que sur PCW, ce traitement de texte se veut professionnel. Il en résulte une ergonomie digne des pires logiciels pour PC... quasiment nulle. Très orienté vers le mailing, il se trouve particulièrement bien conçu pour l'impression d'étiquettes (donc ne concerne qu'une faible part du marché).

Avant de clore ce volet consacré aux traitements de texte, citons **Protext**, un logiciel qui a la particularité d'être à la fois disponible en disquette et en ROM. Dans sa version ROM, il offre des temps d'exécution très courts et libère le lecteur de disquettes, ce qui simplifie nettement la vie de l'utilisateur lors des sauvegardes de fichiers.

LA PAO SUR CPC

Suite logique après les traitements de texte, voici les logiciels de PAO (Publication Assistée par Ordinateur) dont les applications vont du simple carton d'invitation aux surboums à la réalisation d'un

3615 MICRONEWS

FETE L'ETE AVEC DEUX SUPERCONCOURS !
JOUEZ ET GAGNEZ 1 LYNX, 1 MAGNETOSCOPE ET UNE CENTAINE D'AUTRES CADEAUX !

véritable magazine. Dans le cas du CPC, il nous faut tout de même garder un peu de modestie. En effet, ce dernier ne possède pas les capacités requises pour l'obtention d'un résultat parfait. Il permet tout de même de réaliser les maquettes de la grande majorité des fanzines qui lui sont consacrés. Sur Amstrad CPC, le choix d'un outil de PAO reste des plus simples puisqu'il se borne à deux programmes : **AMX Pagemaker** et **Oxford PAO**. Tous deux possèdent autant de grandes lacunes que d'innovations intéressantes !

L'idéal serait un compromis entre les deux - malheureusement, au vu du faible intérêt que semblent porter les éditeurs d'utilitaires au monde du CPC aujourd'hui, cela semble peu probable. Pas interdit de rêver, cependant...

AMX PAGEMAKER

Par égard pour son grand âge, commençons par **AMX PageMaker :** son principal avantage résidait dans l'utilisation d'une souris : l'*AMX Mouse*. Très convivial, entièrement géré par menus déroulants et icônes, il propose de nombreuses fonctions classées par rubriques : disque, imprimantes, fenêtres, fontes etc. Une option permet l'utilisation d'un scanner (si celui-ci a été préalablement connecté au CPC).

Parmi les tares du logiciel, celle qui concerne l'accès répété au disque à chaque appel de fonction (même de la plus simple) se révèle pratiquement éliminatoire - elle entraîne une lenteur à la limite du supportable... Outre le pilotage à la souris, *AMX PageMaker* peut être utilisé au joystick ou au clavier. Il est possible de passer de l'une à l'autre méthode en cours d'utilisation par une simple combinaison de touches.

Un certain nombre de fontes (types de caractères) à la taille définissable et de styles (gothique, journalistique etc.) sont livrées en standard avec le programme. Néanmoins, si malgré ça vous ne parvenez pas à trouver votre bonheur, vous pourrez en acquérir d'autres avec une disquette "Fontes AMX". Quant aux fenêtres (zones d'écran rectangulaires), elles se gèrent de la même manière que dans *OCP Art Studio* : on peut les effacer, les déplacer, les agrandir ou rapetisser, les vidéo-inverser etc.

En ce qui concerne la communication, *AMX PageMaker* permet la récupération de n'importe quelle image au format standard (17 Ko). Quel que soit leur mode d'origine, elles sont recalculées en mode 2 pour être intégrées au document

Une vision full page demeure dans les prévisions, tout comme l'affichage du catalogue en cours de travail. Autres tares : d'une part le déplacement à l'intérieur de la page trop lent et malaisé (mais on finit par s'y faire), et d'autre part la sauvegarde qui avance comme un escargot et réclame une place trop importante sur le disque.

OXFORD PAO

Beaucoup plus récent, ce logiciel (uniquement disponible en Angleterre chez Duchets Computer) a abandonné le système icônes/menus au profit des appels de fonctions par touches ou combinaison de touches. Toutes les étapes de la manipulation se font grâce aux flèches et à quelques touches du pavé numérique (Enter, f0 et le point). L'association de la touche Ctrl et des flèches offre une vitesse accrue dans les déplacements à l'intérieur d'un document, tandis que Tab permet de modifier ce qui se trouve sous le pointeur : la taille de la fonte en mode écriture, la taille du pointeur pour le zoom etc.).

Chose intéressante, *Oxford* possède la fonction Undo qui permet de rectifier sans problème l'inévitable erreur humaine en revenant d'une action en arrière. Exemple : vous avez sélectionné un bloc que vous désirez déplacer et vous l'effacez malencontreusement. Pas de panique, un simple appel à la fonction Undo et votre bloc réapparaîtra à sa place d'origine.

Oxford comporte de nombreuses fonctions similaires à celles d'*AMX*, mais ne les exploite pas de la même façon. Entre autres, les déplacements dans la page complète (seule une partie de la page A4 se trouve visible à l'écran) se présentent de manière plus simple et rapide - chaque groupe de fonctions (disque, imprimante etc.) appelant une nouvelle page sans entraîner pour autant un accès disque. De plus la sauvegarde donne naissance à des fichiers dépassant rarement les 40 Ko (très raisonnable par rapport à *AMX*) et en un seul bloc.

Le véritable inconvénient d'*Oxford* tient à la difficulté d'obtenir des lettres de grande taille, opération qui impose une suite infernale de manipulations.

Autre désavantage, ce logiciel ne permet pas de récupérer de fichiers textes provenant de l'extérieur, mais uniquement des dessins de 17 Ko préalablement transformés en fichiers OXF grâce à un programme annexe. Fastidieux, mais ça se compile très bien.

Voilà ! Il faut dire en conclusion que les deux impriment correctement - mais lentement - et qu'ils sont virtuellement incompatibles. Avant de décider lequel convient le mieux à la réalisation d'un fanzine, sachez que deux d'entre eux (*Runstrad* et *L'Echo des Crocos*), donnent des infos ou des cours pour en faciliter l'utilisation.

A la question : "Lequel choisir pour créer mon propre fanzine ou une feuille de chou pour le lycée ?", je serais tenté de répondre les deux. Bien sûr, le côté fric n'est pas à négliger. Pour simplifier, je vous donne une piste qui vous aidera peut-être : si vous souhaitez allier simplicité à puissance, prenez *Oxford PAO* ; si vous préférez le sophistiqué, le raffiné, le travail bien fait - la lourdeur en plus -, prenez *AMX PageMaker*.

Happy holidays ! **Pixel**

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

PORT GRATUIT

Les numéros 13, 14 et 18 sont épuisés

N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-Rom -
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, SuperMario 2, etc.
N°22 Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été,100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots,Nintendo.
N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage la fête est finie
N°29 Bancs d'essai : MSX2+, Game Boy, Lynx.
N°30 Psygnosis, Electronic Arts, Super Shinobi.
N°31 Harricana, banc d'essai Atari Stacy.
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?, CD-ROM/CDI.
N°33 Numéro scandaleux, 8 manettes Sega.
N°34 Consoles hi-tech, Amiga 3000.

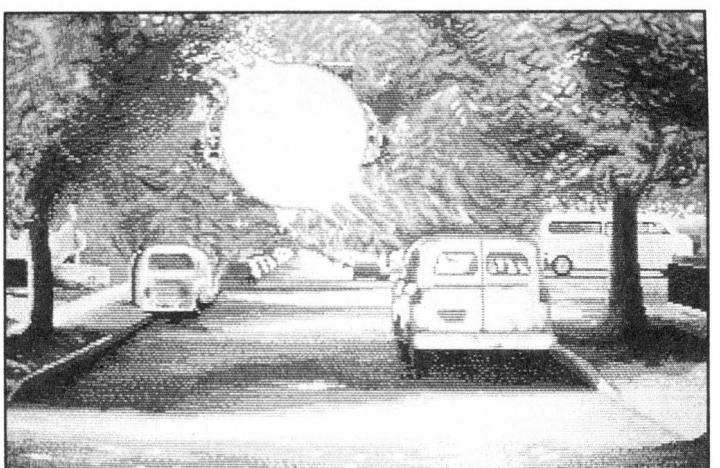
☐ Je vous commande les numéros suivants :
.....x 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) .....F.
.....x 15 francs (à partir du numéro 30) .....F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus) .....F.
Total : .....F.
A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom.....Prénom .....
Adresse.....
Ville.....Code postal .....
Mon ordinateur est un :.....Age :.....

VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES CINEMATOGRAPHIQUES ET LUDIQUES SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ 100 CADEAUX OFFERTS PAR UBI SOFT ET MICRO NEWS !

Du **15 juillet au 15 août**, venez jouer sur 3615 MICRONEWS au grand concours **Back to the Future 2**. Une centaine de lots à gagner :

1er prix : 1 magnétoscope + 1 abonnement de 6 mois à Micro News !
Du 2ème au 5ème prix : 2 jeux offerts par Ubi Soft + 1 tee-shirt.
Du 6ème au 10ème prix : 1 abonnement de 6 mois à Micro News.
Du 11ème au 25ème prix : 1 sweat-shirt Back to the Future 2 + 1 poster.
Du 26ème au 35ème prix : 1 tee-shirt Back to the Future 2 + 1 poster.
Du 36ème au 50ème prix : 1 casquette Back to the Future 2 + 1 poster.
Du 51ème au 70ème prix : 1 porte-clés + 1 poster.
Du 71ème au 100ème prix : 1 stylo + 1 poster.

Ce concours se déroulera en deux étapes. La première quinzaine (**du 15 juillet au 1er août**), le questionnaire concernera le film, ses personnages, ses gags... La deuxième quinzaine (**du 1er au 15 août**) sera exclusivement consacrée au jeu (qu'il vous faudra impérativement posséder pour avoir une chance de gagner).
Le concours **3615 MICRONEWS/UBI SOFT** est ouvert à tous ! Qu'on se le dise !



Back to the Future 2 est le prochain jeu de Mirrorsoft (sortie fixée au 1er août)). Devenez Marty et lancez-vous dans de folles aventures conjuguées au présent et au futur.

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE ! L' ENCYCLOPEDIE DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, dix nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un tee-shirt Micro News et dix autres une montre-chronomètre sept mélodies.

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.**
☐ **Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.**
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....Prenom :.....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE CONSOLE LYNX ATARI PAR QUINZAINE

DU **15 JUIN AU 1ER JUILLET ET DU 1ER AU 15 JUILLET**, MICRO NEWS - QUI VOUS AIME PLUS QUE JAMAIS - VOUS OFFRE UNE **LYNX ATARI PAR QUINZAINE** !

PETITS OU GRANDS & JOUEURS INVETERES, LE **JEU-CONCOURS 3615 MICRONEWS/ATARI** VOUS EST OUVERT. REPONDEZ AUX QUESTIONS DU BUILD-IT & WIN-IT ET CONSTITUEZ VOTRE STOCK DE LYNX. PLUS IL SERA IMPORTANT, PLUS GRANDES SERONT VOS CHANCES DE REMPORTER LA VICTOIRE.

UN CONSEIL, REVISEZ BIEN VOS MICRO NEWS... **LA LYNX ATARI VOUS TEND DEJA LES BRAS !**

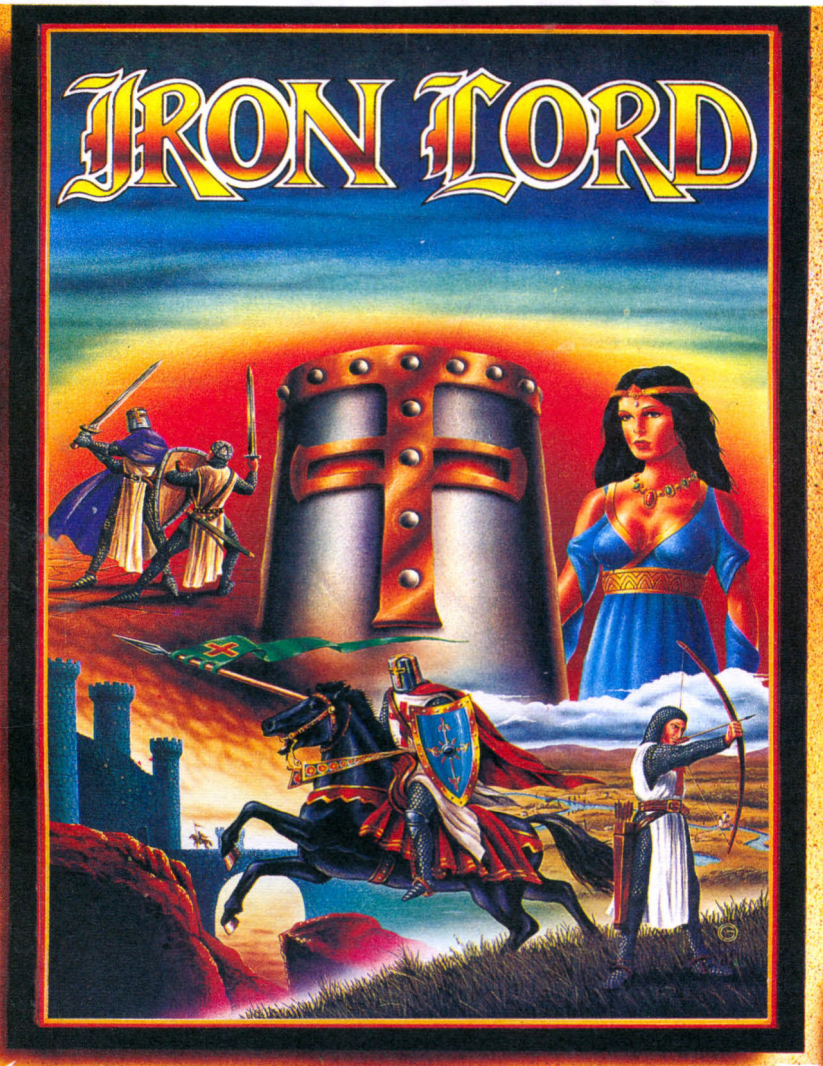
3615 MICRONEWS

C'EST AUSSI DES **INFOS, DES TESTS DE JEUX, DES TOP SECRET INEDITS** ETC., LE TOUT **24 HEURES SUR 24. ROSIE ZOUNETTE** ET **ERIC SATYRE** SE CHARGENT DE LA VISITE GUIDEE. ILS SERONT HEUREUX DE VOUS ACCUEILLIR !

La LYNX d'Atari : une petite merveille de technologie que l'on emmène partout avec soi. Avec son écran à cristaux liquides couleur rétro-éclairé, la LYNX vous offrira à tout instant du jour ou de la nuit le plaisir de profiter des meilleurs jeux micro. Si le jeu en solitaire vous ennuie, branchez-vous avec des copains grâce au câble Comlink - vous découvrirez ainsi les joies du jeu à 8.

UBI Soft présente

IRON LORD



Une grande saga médiévale.

Votre oncle s'est emparé du pouvoir par les armes et vous partez reconquérir le trône.

Armé de votre courage et de votre épée, de nombreuses épreuves vous conduiront à prouver votre noblesse : tir à l'arc, bras de fer et 1er combat à l'épée en 3D.

Une aventure à grand spectacle, mêlant action et stratégie dans des décors authentiques et superbes...

Photo d'écran ST

Photo d'écran C 64

Photo d'écran ST

Photo d'écran ST

Photo d'écran sur Amiga

Photo d'écran ST

Amiga, ST, PC : 299 F.
Amstrad et C 64 Disc : 199 F.
Amstrad et C 64 K7 : 159 F.

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

Tél. (1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

LUNE DE FIEL

Vainqueurs de la grande finale de "Tournez manège", les deux zombis de la micro ont gagné un voyage au Seychelles d'une valeur de douze francs cinquante !

Doc Amiga : Putain d'émission ! Si j'avais su que c'était vous de l'autre côté du manège...

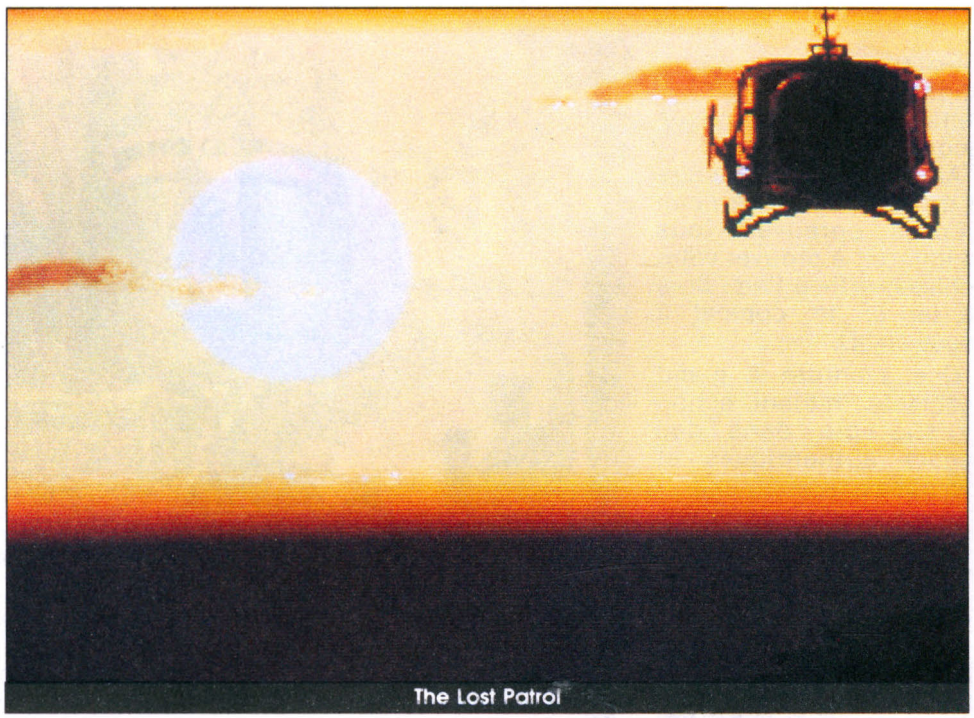
Prof ST : Du calme mon ami, du calme ! Ce qui est fait est fait. Et de toute façon nous n'avions pas le choix : nous avons gagné ce voyage tous les deux et les organisateurs ont exigé que nous partions ensemble. Si vous croyez que ça me fait plaisir de passer mes vacances avec vous - plutôt qu'avec cette plantureuse speakerine à l'opulente poitrine que j'ai croisée (difficilement) dans un étroit couloir de la SFP juste avant l'émission ! Alors un peu d'humour, que diable ! Détendez-vous et passez-moi mes palmes, je vous prie...

Doc Amiga : Jamais ! Face de rat !

Prof ST : Puisque nous sommes seuls, permettez-moi de vous dire qu'il m'a été très difficile toute cette année de ne pas mourir de rire devant la médiocrité de votre machine.

Doc Amiga : Tiens, au lieu de débiter des âneries, regarde plutôt ça ... Ça s'appelle **The Lost Patrol** et c'est pas sur ta bécane pourrie que ça tournerait !

Prof ST : Comment ? Vous avez emmené votre machine ici ? Et vous l'aviez enterrée dans le sable ?



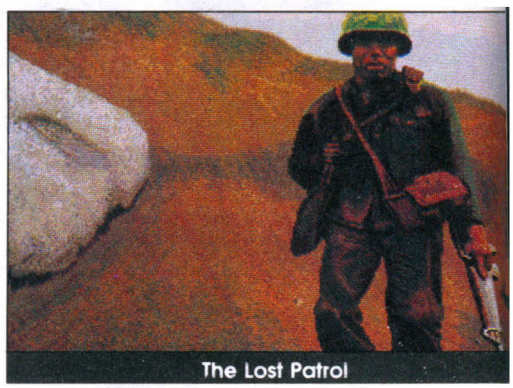
The Lost Patrol

Doc Amiga : Ben tiens... J'allais m'gêner pt'êt ! Et toi ?

Prof ST : La mienne au moins est enveloppée dans une serviette de bain, regardez...

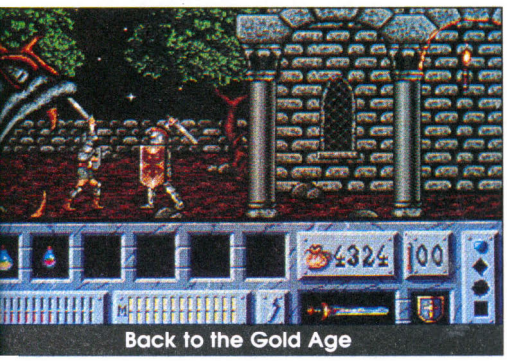
Doc Amiga : Beurk ! Quelle horreur, tu te fringues chez Prisensolde ! Putain le rose craignos... Y'avait des soldes ! Je me marre, c'est pas avec des gars comme toi qu'on gagnera la prochaine guerre... Tiens, regarde un peu comment crapahuter dans la jungle vietnamienne - autre chose que de se pavaner avec un Atari sous les aisselles pour amuser la galerie. Espèce de loque humaine ! Amis lecteurs, vous qui croyez encore aux valeurs immortelles que sont la liberté et la justice, je

The Lost Patrol



The Lost Patrol

vous en conjure : jouez à *The Lost Patrol* . L'ambiance "platoonienne" se trouve superbement rendue grâce à un travail remarquable au niveau des graphismes et des bruitages. L'intrigue : en juin 1965, un hélicoptère de l'US Air Force s'écrase derrière les lignes ennemies - seuls sept hommes sortent indemnes de ce crash. A vous de les mener à bon port sans trop de casse. Votre progression dans cet enfer comporte un subtil mélange de scènes d'arcade et de jeu de stratégie. Mais gaffe ! Cette simulation guerrière aux qualités indé-


Back to the Gold Age

niables laisse néanmoins un arrière-goût désagréable : vous vous pointez par exemple dans un village après avoir "gentiment" interrogé les habitants et vous vous apercevez qu'ils vous ont menti, que des armes sont planquées dans une maison. Alors devinez la suite ? Des représailles - on doit tous les flinguer, femmes et enfants compris, vraiment malsain ! Mais que font les MP et les conventions de Genève ?

Prof ST : Cessez de baver sur mon maillot à fleurs, regardez plutôt ce superbe jeu d'aventure-arcade au nom prometteur : **Back to the Gold Age**. Une contrée lointaine se trouve sous l'emprise d'un prêtre maléfique et c'est à vous qu'échoit la difficile mission de partir à la recherche de quatre "Edres" (ne me demandez pas ce que c'est, le scénario - un chef-d'œuvre de complexité et d'inutilité - demeure assez flou sur le sujet) qui ramèneront la paix et rétabliront le pays dans son âge d'or. Vous combattrez de nombreux ennemis, dialoguerez avec les habitants des provinces traversées et découvrirez des sorts qu'il vous faudra apprendre à invoquer. Le jeu contient près de 200 écrans et des séquences d'arcade en 3D. Difficile de résister !

Doc Amiga : Résiste, mon pote ! Avant que le soleil ne te transforme en écrevisse et ramollisse définitivement ton cerveau, essaie de comprendre ce que je vais te dire. Zyeute-moi **Airport**, c'est une vraie simulation de contrôle aérien - eh oui, tout arrive ! Après tout, pourquoi pas ? L'idée paraît originale et la réalisation, sans atteindre des sommets, pas mal foutue du tout. Vous serez véritablement dans la peau de ces aiguilleurs du ciel ; au départ, vous aurez le choix entre l'aéroport de Lisbonne et celui d'Oslo pour y gérer atterrissages et décollages et éviter les mauvaises rencontres entre avions de ligne frelatés. Au fur et à mesure de votre boulot, vous gagnerez du galon et pourrez ainsi faire vos preuves à Paris ou Londres - aéroports uniquement réservés aux as du dispatching aérien. Planant !

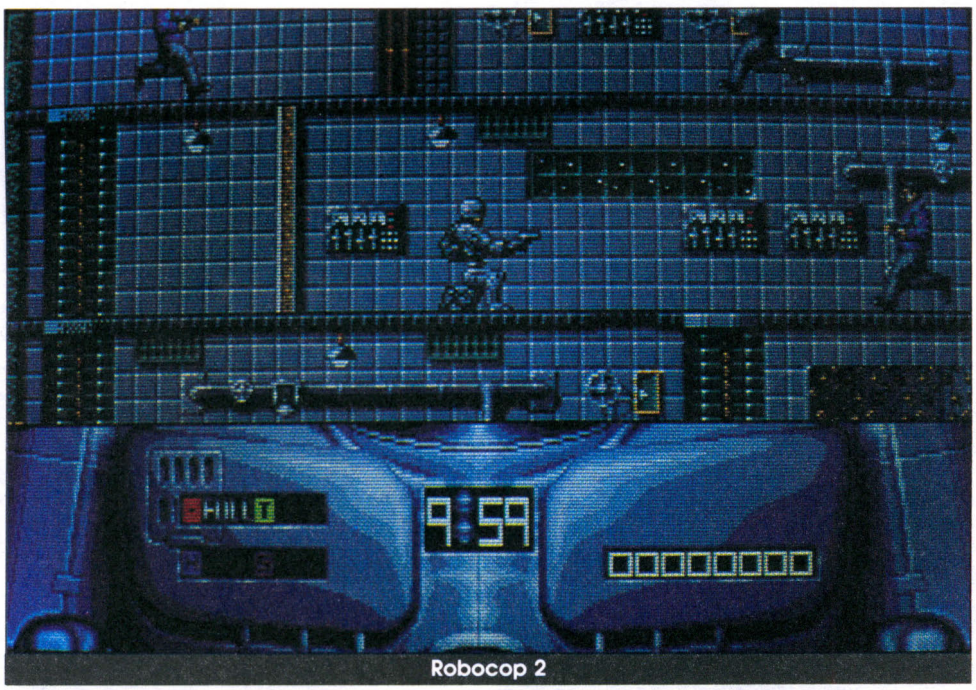
Prof ST : Vieil hippie attardé, j'ai mieux à vous proposer pour planer. Dans la série des "Back to... quelque chose", voici **Back to the Future 2**, le soft inspiré du deuxième épisode de *Retour vers le Futur* (le troisième sort le 18 juillet en France). Il s'agit d'une course-poursuite délirante à bord d'hoverskates, de skateboards montés sur coussin d'air et équipés de propulseurs magnétophotoniques à tirloquateur tri-convexe... Mais peut-être suis-je un peu trop technique... Disons simplement que c'est épooooustouflant de rapidité et que l'action crache autant que celle du film, c'est vous dire ! Le tout en fausse 3D, évidemment : sur ma machine, on ne se refuse rien !

Doc Amiga : Sur la mienne non plus - on y trouve de tout ! Prenons **Charly**, un soft entièrement pompé, non par des pirates, mais par des marchands de soupe - du *Soko Ban* de pacotille et je n'en dirai rien de plus, si ce n'est : pouah !

Prof ST : C'est votre gastrite qui vous chatouille ou qui vous gratouille, Doc ! ?

Doc Amiga : Ah ! Prof, je me vide, achève-moi ! J'ai une dernière volonté avant que tu ne me donnes le coup de grâce : je voudrais jouer une dernière fois à **Banzaï**. Dans le plus pur style *Commando*, ce jeu se révèle une petite merveille dans laquelle on se met à jouer les John Rambo de compétition en quelques rafales de mitraillette bien placées. Des tonnes de

Banzaï



Robocop 2

Robocop 2

grenades, des capsules d'énergie, des munitions et des milliers d'ennemis à occire constituent les ingrédients principaux de ce soft très sympa. Waouh ! Ça me redonne du tonus. Je sens mes forces revenir, quelle énergie dans ce logiciel ! En avant ! Flûte, j'ai le cafard d'un seul coup, j'ai envie d'un bon steak tartare au lieu de grailler cet infect vertébré aquatique...

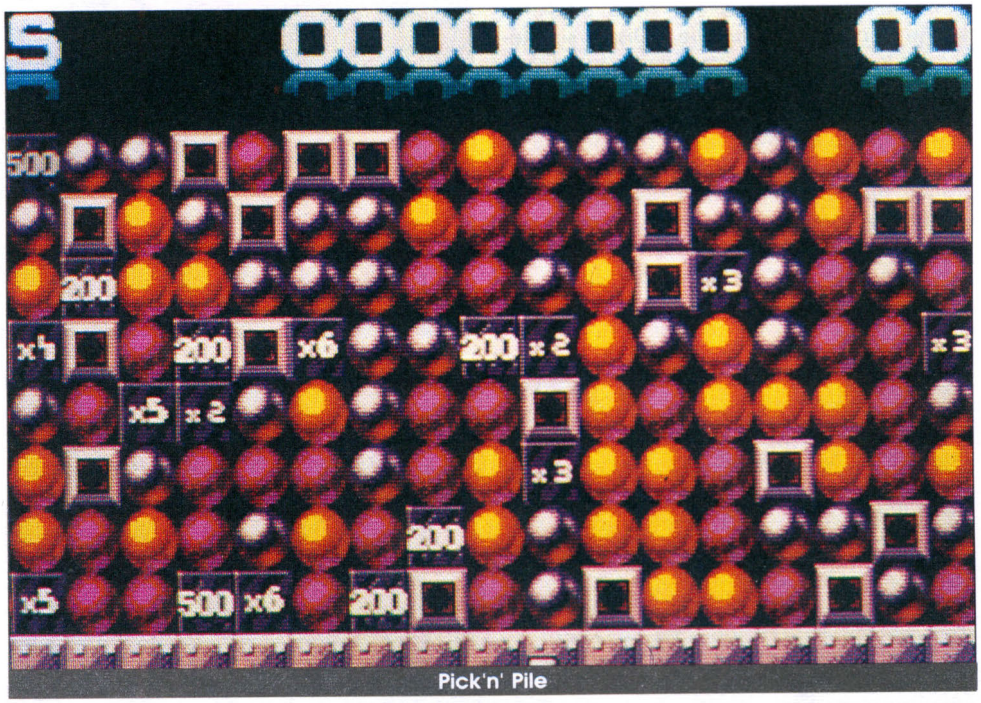
Prof ST : Allez, n'y pensez plus ! Défoulez-vous plutôt avec **Robocop 2**, un jeu d'arcade assez semblable au premier épisode sur micro, qui devrait sortir en même temps que le film. Il s'agit toujours de faire régner la loi (et pas tellement l'ordre) en flinguant un maximum de gangsters, mais cette fois il faut aussi se servir de son intelligence bio-ionique pour utiliser

certains objets et résoudre les énigmes proposées à la fin de chaque niveau. Le flic de métal reprend donc du service, toujours vêtu de son célèbre costard en acier trempé. L'uniforme des policiers français est dessiné par Cardin, le sien par Guy Degrenne !

Doc Amiga : A propos d'élégance, mec... Mate un peu mon maillot de bain tahitien !

Prof ST : Ça un maillot tahitien ?!! Vous confondez Tahiti et Tati mon ami ! D'ailleurs, vous avez toujours fait preuve d'un mauvais goût évident. Amateur misérable de shoot'em up et de jeux de castagne, ce n'est que sous la

Banzaï



Pick'n' Pile

menace que vous pratiquez des jeux un peu plus intellectuels, comme **Pick'n' Pile** par exemple. Vous avez tort, ce nouveau casse-tête peut vous procurer des heures de détente à condition de faire preuve d'un minimum de concentration. Des billes s'empilent les unes sur les autres - votre but : les faire disparaître. Pour cela, il faut former des colonnes d'une même couleur, qui s'évanouissent aussitôt. Evidemment, la difficulté est augmentée par des pièces qui refusent obstinément de disparaître, des billes caméléons qui prennent la couleur qui vous arrange, des bonus multiplicateurs de scores et un temps sévèrement limité. Mais je vois à votre regard bovin que tout cela vous échappe totalement...

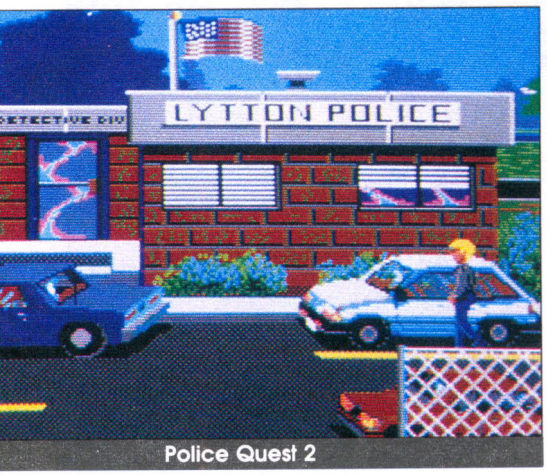
Doc Amiga : Pardon ! Pourriez-vous répéter la question ? Je vais te faire passer le goût de te foutre de ma gueule, j'ai des amis dans la police, moâ ! Ils m'ont d'ailleurs tuyauté pour finir **Police Quest 2**. Voilà une nouvelle aventure qui vous met aux prises avec un dangereux criminel - encore un jeu Sierra, c'est vous dire la qualité du scénario et la richesse de l'aventure. Do you understand, cramoisi du pif ?

Prof ST : Wouah l'aut' hé ! Tare ta gueule, hé ! Pasque moi, eh ben mon frangin y fait du karaté et pis y va t'écraser la chetron hé ! Excusez-moi, je ne sais pas ce qui m'a pris... ça m'a échappé. Mais méfiez-vous tout de même, car je connais personnellement le ninja de **Last Ninja 2** et il se pourrait bien qu'il vienne vous montrer de quel nunchaku je me chauffe ! Dès qu'il en aura terminé avec cette petite affaire de shogun maléfique qui fait régner la terreur sur le peuple, il viendra vous dire deux mots ! Ça ne devrait pas lui prendre bien longtemps d'ailleurs, puisqu'il est habitué à ce genre de situation, il a déjà baroudé il y a quelques années dans des combats semblables au milieu de décors en fausse 3D.

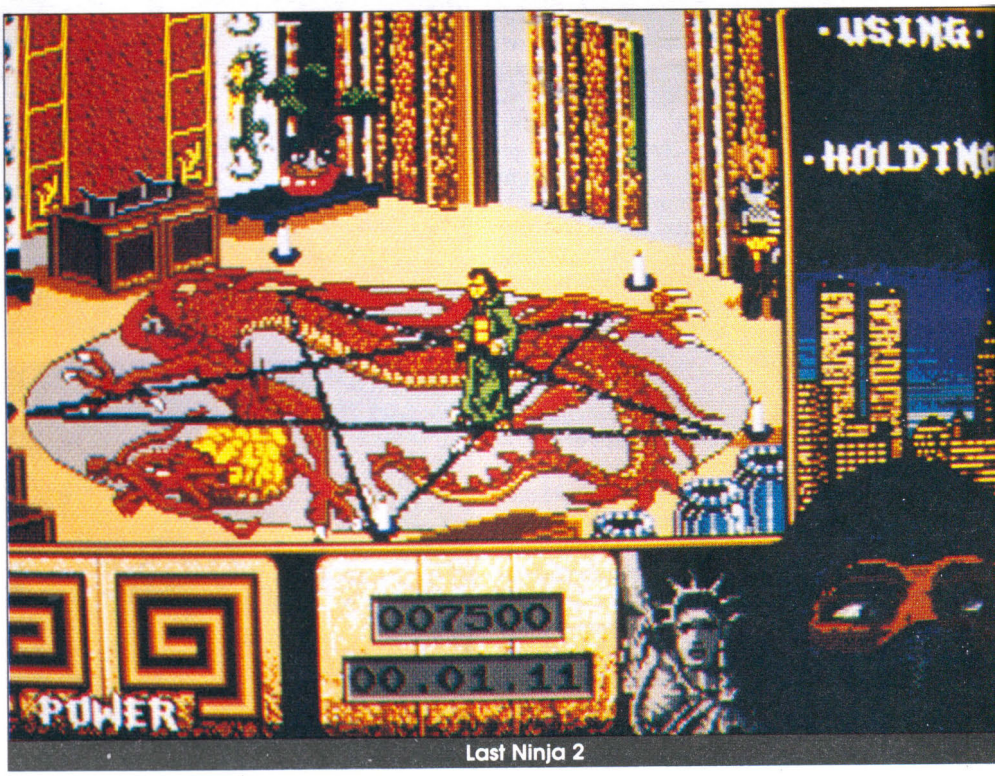
Doc Amiga : J'en tremble d'avance ! Tiens, c'est pas dur, je préfère m'enfuir et disparaître dans les eaux tièdes de cette mer bleue comme une disquette trois pouces et demi !

Prof ST : Attendez ! Revenez ! Et rendez-moi mes palmes !

Doc Amiga : Bonne vacances, Prof ! Et à bientôt...

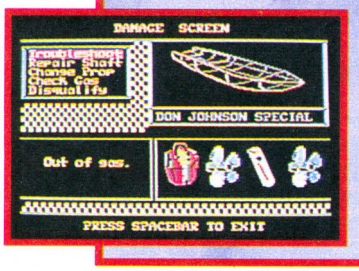


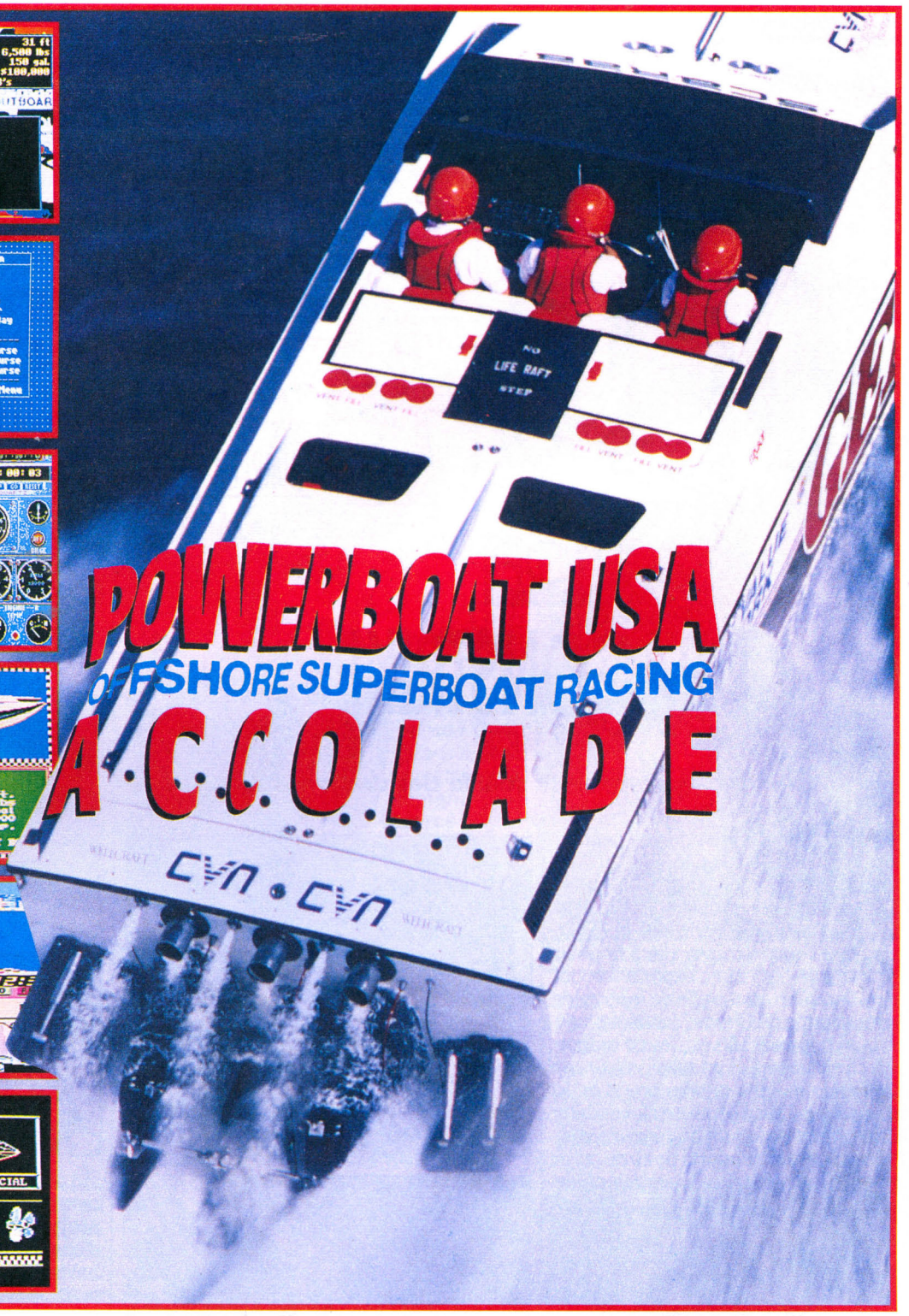
Police Quest 2



Last Ninja 2

SEPT TONNES DE VITESSE





POWERBOAT USA
OFFSHORE SUPERBOAT RACING
ACCOLADE

PRENEZ LE CONTROLE DU VAISSEAU DE COURSE LE PLUS PUISSANT DU MONDE.

HORS-BORD USA: Avec OFFSHORE SUPERBOAT RACING, vous prenez les commandes de 4 vaisseaux nautiques de pure classe et vous participez à des courses sur un circuit réaliste de pistes à 3 dimensions. Une flotte rapide de 4 capitaines d'ordinateur vous barrent la route du titre le plus prestigieux des courses de hors-bord. Ajustez votre gilet de sauvetage, la traversée sera dure!

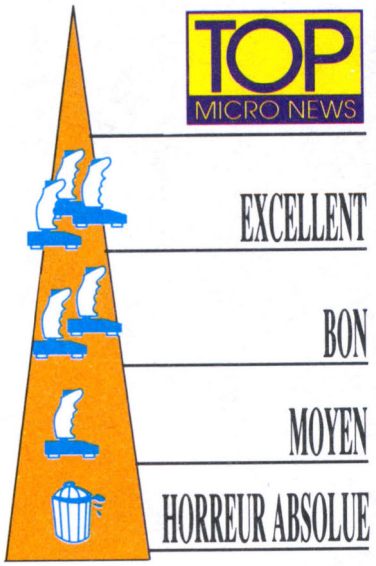
ACCOLADE

Accolade Europe Ltd., The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road, LONDON SW11 3SU.
Tel. 19-44-71 738 1391

Date de publication:
IBM PC et CBM 64/128, DISQUE et CASSETTE:
en vente actuellement.
AMIGA:
disponible en Juin.
ATARI ST:
disponible en Juillet.

Photos d'écran de la version IBM PC et CBM diskette.

TOPS SOFTS



TOP
MICRO NEWS

DRAGONSTRIKE

Autant en emporte le souffle des dragons !

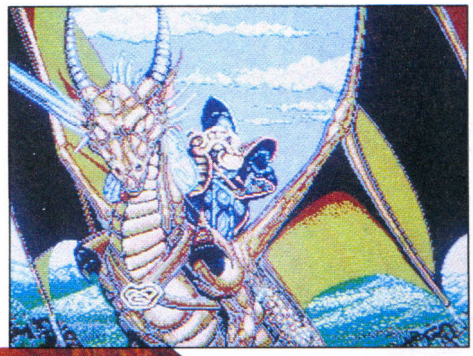
C'est encore mal barré pour les gentils ! Au début du jeu les forces du Mal occupent presque toute la carte. Toute ? Non, car un petit village résiste encore et toujours à l'envahisseur...

Vous allez vous retrouver dans la peau d'un jeune guerrier sans expérience qui s'engage dans une armée afin de repousser les représentants du Chaos. Juché sur une monture un peu spéciale (un jeune dragon coton à chevaucher), il va falloir s'exercer aux rudiments du vol : la bête prend de la vitesse en descendant et peut s'élever dans les airs à grand renfort de battements d'ailes. Ces évolutions tannent la peau du cul et vous devrez parfois faire du vol plané, le temps de reprendre des forces.

Lors des combats, votre écailleux coursier crache un puissant jet de flammes sur vos adversaires - mais il a le souffle court et vous devrez attendre un certain temps avant qu'il ne puisse vomir de nouveau son venin ! Muni d'une lance, vous pouvez également tenter une attaque par en dessous pour blesser la monture de votre adversaire - ou en piqué, pour larder le cavalier et sa monture de meurtriers coups de griffes.

La première mission que vous aurez à remplir consistera à monter la garde sur une petite île, en arrière du front. Il vous suffira d'abattre deux petits dragons pas très combatifs pour passer à un deal plus intéressant : la protection de deux de vos bateaux qui tentent de rejoindre le gros des troupes (QUI EST LE GROS ?!!). Vous aurez ensuite à livrer un terrible duel au-dessus d'un château en ruine contre un effrayant dragon noir qui crache des jets d'acide mortels. Ça n'est pas fini et vous enfilerez courageusement un étroit défilé afin d'attirer les forces du Chaos (postées en embuscade sur les hauteurs) dans un piège tendu par vos sbires !

L'expérience venant avec la pratique, vous monterez en grade et on vous confiera des dragons de plus en plus puissants. C'est ainsi que d'aventure en aventure, vous par-



viendrez à repousser l'ennemi hors de votre paisible royaume.

dée (surtout lorsque vous avez choisi l'option de définition maximum pour les décors et les personnages) - heureusement,

pur style heroic-fantasy - qui donnent de précieuses informations sur chacun des monstres à affronter. Alors si vous aimez la magie et les lance-flammes aux ailes fibreuses, n'hésitez pas à plonger dans *Dragonstrike* ! Vous allez vivre des moments de rêve. Planant !

Disquettes SSI pour PC et compatibles. Egalement prévu pour Amiga. **M.L.**

Cette épopée spectaculaire se déroule entièrement en 3D et s'agrémente de superbes écrans de présentation entre chaque niveau. Hélas, l'image se révèle parfois très saccadée (surtout lorsque vous avez choisi l'option de définition maximum pour les décors et les personnages) - heureusement, l'atmosphère hyperprenante du monde d'*Advanced Dungeons & Dragons* fait rapidement oublier ce léger défaut. De plus la boîte contient huit fiches en couleur - illustrées de superbes dessins dans le plus

PREVIEW

SCAVENGER

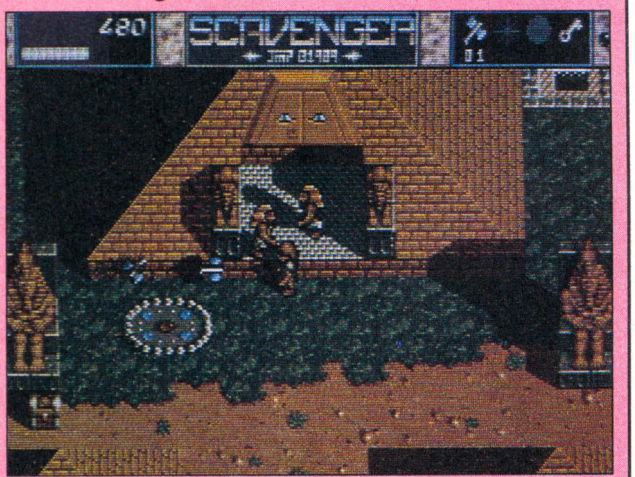
Scavenger - un mortel piégé dans des circonstances indépendantes de sa volonté - erre sur les sentiers de l'infini tout en essayant de trouver un moyen de rentrer chez lui.

La seule manière d'y parvenir : pénétrer dans des zones temporelles du Passé et du Futur à la recherche de différents objets. Dès qu'il aura rassemblé tous les artefacts situés dans une zone et massacré les adversaires qui auront tenté de lui résister, il passera alors au niveau supérieur. Le seul problème : tous ces objets se trouvent à chaque fois disposés aléatoirement et des dizaines de créatures l'empêchent de s'en emparer. Au fur et à mesure de sa progression, les défenses des ennemis se révèlent de plus en plus difficiles à battre...

Scavenger se présente comme un shoot'em up doté d'un scrolling horizontal à plusieurs niveaux différentiels, ce qui vous vaut d'être impliqué dans une action trépidante où tout bouge et tire au moment où vous-même faites feu. Mais il existe également un certain côté "puzzle" car les objets à collecter sont dissimulés dans des endroits difficiles à trouver et défendus par des ennemis très combatifs. Voilà un challenge assez dur que nous recommandons tout particulièrement aux joueurs possédant de bons réflexes et beaucoup de chance.

Comme vous pouvez le constater sur la photo du jeu, les graphismes se révèlent particulièrement impressionnants (ils défilent à une vitesse de 25 images par secondes). Quant à la piste sonore, elle développera sur huit voies ! *Scavenger* offrira de plus un effet d'ombre tout à fait nouveau et révolutionnaire en ce qui concerne les décors (et qui a été admiré par beaucoup de programmeurs en Angleterre). A bien considérer les créations précédentes de John Phillip (*Nebulus 1* et *2*, *Eliminator*), ce serait un crime que passer à côté de celle-là...

Disquette Hewson pour Atari ST et Amiga. **K.H.**



TOP EDUC

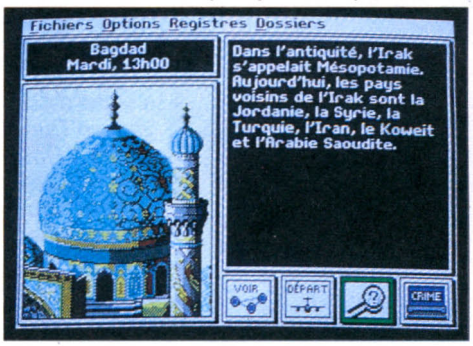
A LA POURSUITE DE CARMEN SANDIEGO DANS LE MONDE

Crime et enseignement aux trousses d'une mégère au charme ténébreux.

Avant de goûter aux joies des mois d'été, de sombrer dans un océan de délices, jetez un coup d'œil sur ce logiciel - ça ne vous fera pas de mal ! Malgré les apparences et une jaquette trivialement accrocheuse, nous sommes en présence d'un éducatif ou plutôt d'une aventure policière instructive. Ce qui est frappant... aïe ! c'est le parfum envoûtant qui se dégage de cette enquête : décidément jouer et apprendre font de plus en plus bon ménage. Continuez messieurs les éditeurs ! Ce logiciel, un vrai best-seller aux USA, s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires et il existe même un jour destiné à le célébrer dans les écoles, nommé le "Carmen Day". Cette vague arrive en France - parions qu'elle connaîtra le même succès...

L'idée demeure toujours aussi simple : faire découvrir les multiples ressources du monde à travers une course-poursuite criminelle. Carmen Sandiego est un redoutable chef de gang, son seul but réside dans l'appropriation délictueuse des plus importants trésors du monde. Elle et ses Malfaiteurs Associés pour le Lucre (MAL) parcourent la terre entière - à vous de les coincer avant qu'ils ne commettent leurs méfaits.

Vous incarnez le plus jeune inspecteur du SRBI (Service de Répression du Banditisme International) et si vous voulez gagner vos galons, va falloir vous activer les méninges ! Chaque enquête commence par de rapides informations sur la nature du vol, des indications sur le malfaiteur et la date limite de son arrestation. Ces informations en poche, vous allez foncer sur les lieux du forfait pour récolter des indices et découvrir l'endroit où s'est enfuie la crapule et ainsi de suite jusqu'à son arrestation finale...



Voilà pour le côté policier. L'autre facette du jeu - l'acquisition de connaissances - permet de découvrir les richesses d'un pays et d'en connaître (grâce à un atlas de poche fourni avec le soft) les particularités physiques et humaines. Bien entendu tout cela se déroule en douceur : vous jouez, mais en même temps votre cerveau emmagasine des tonnes de choses. Ni vu ni connu... Pour une fois que le crime paie - merci Carmen !

Disquettes Broderbund pour PC et compatibles. Existe également sur Amiga et Macintosh. **Miss Cool**

PREVIEW

SECRET OF THE SILVER BLADES

Si vous avez-vous réussi à sortir vivant de *Pool of Radiance* et à terminer *Curse of the Azure Bonds*, alors votre prochaine mission, si vous décidez de l'accepter, sera de résoudre l'énigme de *Secret of the Silver Blades*. Voici le troisième jeu US Gold de la série *Heroes of the Forgotten Realms* et il s'annonce comme le meilleur de tous...

Dans les vallées froides et glacées des montagnes de Dragonspine résonnent les cris désespérés de mineurs terrifiés : en creusant des galeries, ils ont troublé involontairement le sommeil d'anciens démons qui vont manifester leur mécontentement comme eux seuls savent le faire.

Un grand nombre de ces horribles créatures s'est déjà immiscé dans les puits de mine et s'apprête à gagner la surface. Vous et votre groupe de héros allez devoir trouver le moyen de contenir cette invasion. Et tous les espoirs de l'humanité vont reposer sur votre capacité à débrouiller le fil des mystères plusieurs fois séculaires qui entourent cette invasion démoniaque...

Secret of the Silver Blades reprend le même système de jeu que ses deux prédécesseurs. En outre, les caractéristiques de vos héros peuvent être transférées de *Curse of the Azure Bonds* et vos personnages progresser jusqu'à un quinzième niveau (18 pour les voleurs). De plus, une douzaine de nouveaux sorts et une véritable ménagerie de monstres cauchemardesques ont été intégrés à l'aventure - si vous aimez vraiment les jeux de rôle, jetez-y donc un coup d'œil, ça en vaut la peine !

Disquette US Gold pour C64, PC et compatibles. **K.H.**

Disponible sur Amiga

UNREAL

"Meilleur jeu d'arcade sur Amiga." GEN 4

LAISSEZ-VOUS ENVOUTER PAR CE MONDE IRREEL ET TERRIBLEMENT BEAU... UNREAL !

"Une ambiance sonore (et laquelle ! Gargouillis d'eau, cris d'animaux, souffles de vent, etc...) extrêmement prenante."
MICRONEWS

"La rapidité de l'animation est tout simplement incroyable"

"Meilleure animation 3D sprites jamais réalisée à ce jour."
GEN4

"Ce sont les petits détails visuels ou sonores qui arrivent à rendre UNREAL vraiment attrayant, comme les éclaboussures de l'eau, les glaçons à la dérive qui penchent sous le poids du héros ou les glissades sur les pentes neigeuses..."
JOYSTICK

Disponible dans les ENAC et dans les meilleurs points de vente

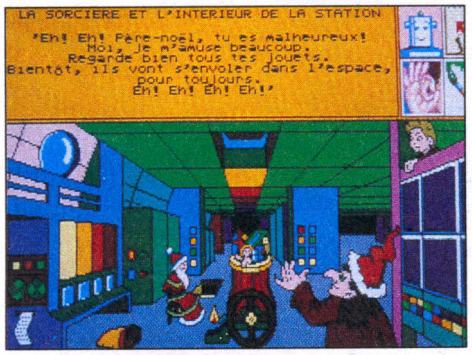
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél. (1) 48 57 65 62

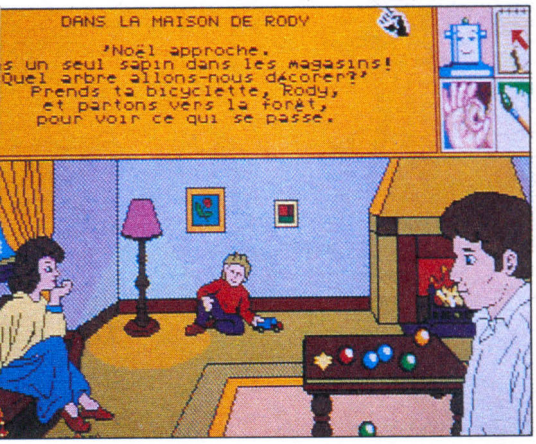
TOP EDUC

RODY ET MASTICO 2

Un nouveau Rody vous attend avec Mastico sur la route de l'aventure.

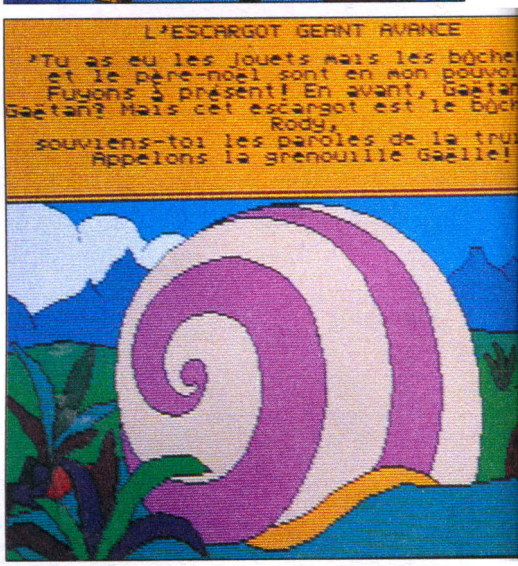
Les enfants de 3 à 7 ans vont enfin pouvoir retrouver leurs deux amis dans de nouvelles aventures. Le temps a passé depuis le premier épisode et comme par magie, Rody a pris de l'âge et semble avoir mûri... Mais rassurez-vous, le petit aventurier va se révéler toujours aussi débrouillard et ne rêve pas encore de devenir un adulte stressé. Son univers se situe toujours quelque part dans le monde des contes de fées ; lui et son copain Mastico le robot ont d'ailleurs le chic pour se propulser dans des histoires invraisemblables.

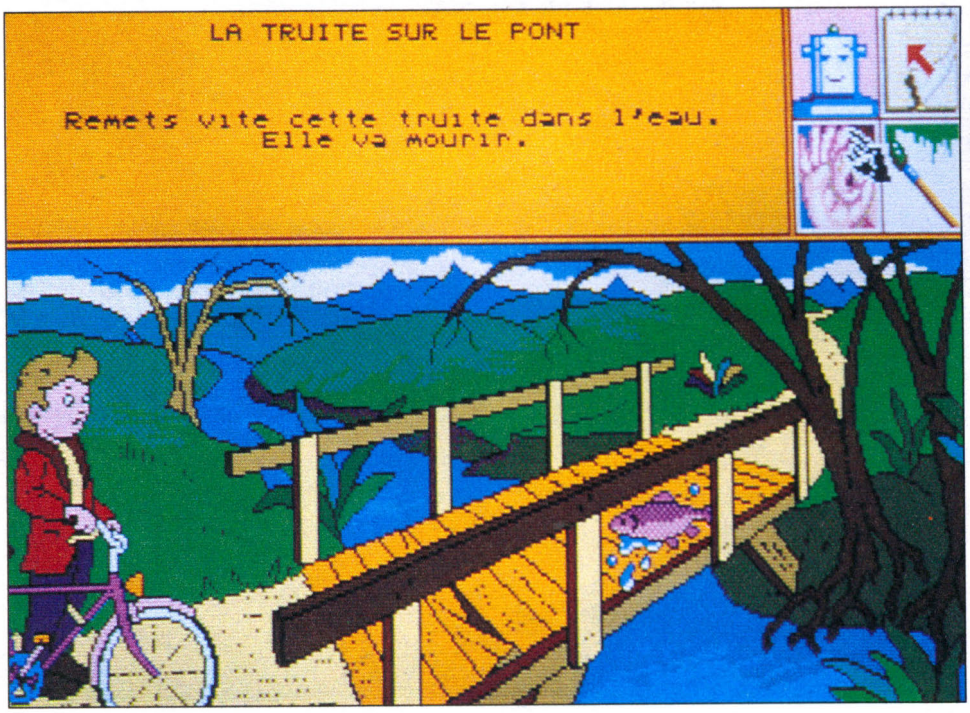




Tenez, les voilà embarqués à la veille de Noël dans une sombre histoire de kidnapping... Tout le monde s'apprête à fêter en famille cet événement lorsque la mauvaise nouvelle se répand : plus de sapins ni de Père Noël. Nos deux amis se lancent alors illico à la recherche des odieux ravisseurs. Que vont-ils découvrir ? Saurez-vous les aider ?

Comme dans le premier épisode, tout se joue à la souris et l'enfant accède facilement aux différentes icônes - les parents peuvent ainsi tranquillement s'occuper à autre chose ! On retrouve tous les éléments habituels de la griffe Lankhor : synthèse vocale, option coloriage, univers fantastique etc. Quelques petites améliorations ont été apportées : les couleurs jettent tous leurs feux - plus percutantes - et Rody a amélioré son look. L'histoire, quant à elle, fourmille de détails insolites et de créatures fantasmagoriques.





Ce logiciel constitue bien entendu avant tout un éducatif et remplit parfaitement son rôle en développant chez l'enfant le sens de l'observation, des responsabilités et le goût du récit. Un excellent soft qui allie à merveille le ludique et le pédagogique. A bientôt, Rody et Mastico ! On attend avec impatience la suite...

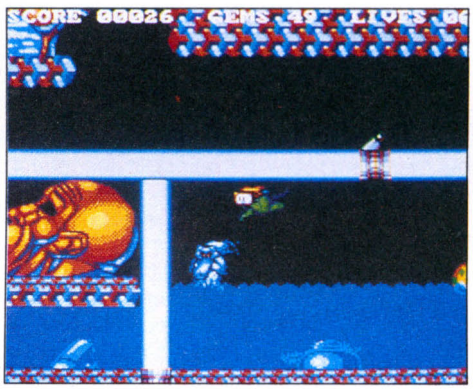
Disquette Lankhor pour Atari ST. Existe également sur Amiga, Amstrad CPC, PC et compatibles. **Miss Cool**

TOP PREVIEW

FLOOD

**Un homme-taupe qui fuit l'inondation...
Câlin, astucieux et trempé !**

Après *Populous*, devinez quel sera le prochain hit ? Ne bousculez surtout pas Bullfrog - l'équipe qui se trouve à l'origine d'un des jeux de stratégie les plus populaires de ces dix dernières années-, ils prennent leur temps et ils ont bien raison car à chaque fois ils font un carton...
Cette fois-ci le prétendant au titre est donc *Flood*. Les deux créations diffèrent totalement : *Flood* - un jeu de plate-forme - raconte les exploits de Bogey, le seul survivant d'une race d'hommes-taupes qui doit, pour éviter d'être noyé, remonter à la surface (car des cataractes d'eau ont déferlé dans les abîmes



menant au centre de la Terre et provoqué la mort de son peuple). Le parcours est éprouvant et il existe 48 différents niveaux d'action encombrés de boîtes de Coca qui devront être toutes rangées avant que notre héros puisse accéder au niveau suivant. S'il n'y arrive pas à temps, Bogey peut voir sa retraite coupée par des torrents de flotte et s'il tarde vraiment trop, la noyade pure et simple l'attend au bout du compte.
Pour corser le tout pullulent trappes, mines et leviers. Un seul faux mouvement et vous pouvez ouvrir une vanne - mortel ! Ou un pas de travers et c'est la chute... Les oursons sauteurs, les petits soldats qui marchent au pas et autres méchancetés souterraines feront de leur mieux pour contrer Bogey ; par chance, quelques étourdis ont laissé traîner une foule d'armes comme des bombes, des lance-flammes et des boomerangs virevoltants.
Bénéficiant d'excellents graphismes style cartoon, d'effets sonores superbes et étranges et d'un look de premier ordre, ce jeu provoquera chez ceux qui s'y adonneront corps et âme un véritable phénomène d'accoutumance.

Disquette Electronics Arts pour Atari ST. Existe également sur Amiga. **K.H.**

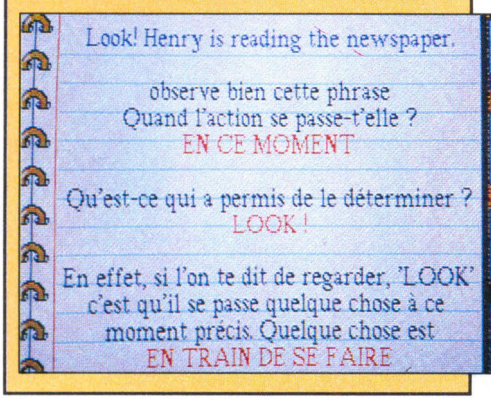
EDUC

CONJUGAISON ANGLAISE (6ème et 5ème)

Louons d'abord l'effort accompli par cet éditeur dans le but de proposer aux élèves des classes de sixième et de cinquième un logiciel attrayant. De bons graphismes, une série d'icônes faciles à comprendre et un look agréable (genre cahier à spirales) constituent les ingrédients qui permettent à cet éducatif d'attirer et de retenir les petites têtes blondes devant leur écran. Le fond et la forme se retrouvent pour une fois à l'unisson !

Car ce logiciel passe en revue la conjugaison anglaise et les différents temps étudiés au premier cycle. La présentation claire permet de rapidement acquérir les mécanismes du prétérit, du futur ou du passé simple. Cours et exercices alternent de façon progressive, les exemples abondent - nombreux et très bien détaillés. Good, good vibrations !

Disquette Micro C pour Atari ST. Existe également sur PC et compatibles. **Miss Cool**



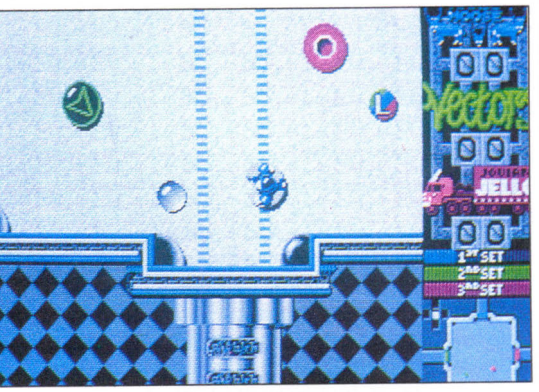
TOP MICRO NEWS

PROJECTYLE

Une chance de battre deux adversaires à la fois dans un jeu de balle du futur.

Les sports du futur ne se contenteront plus des surfaces habituelles comme le gazon, chaque équipe devra être capable de choisir une qualité de terrain particulière en fonction de ses capacités.

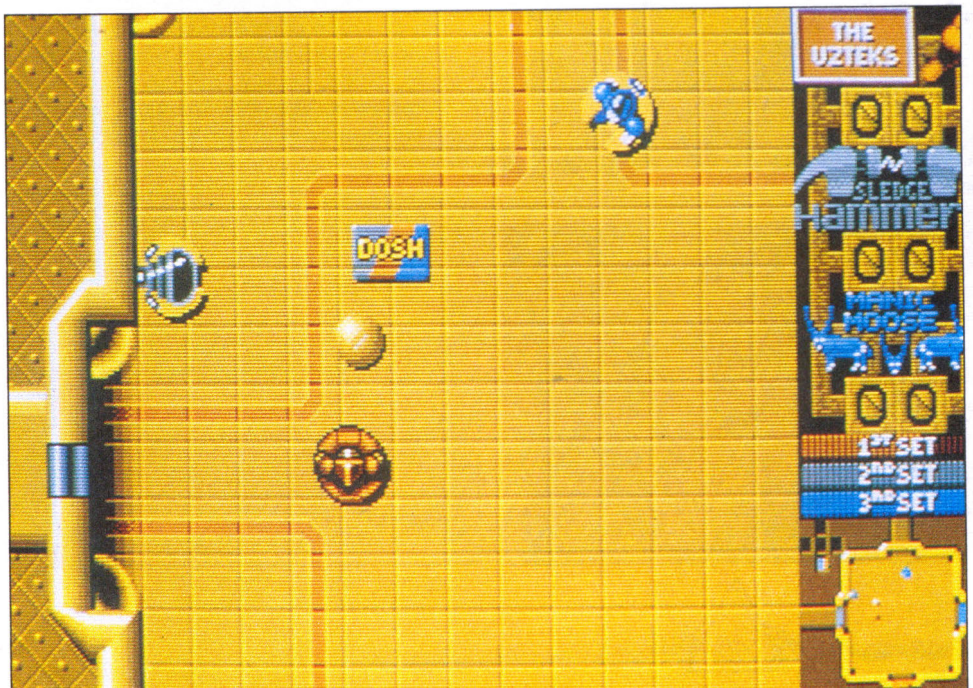
Projectyle nous présente huit équipes en définissant très précisément leur degré de puissance de jeu et surtout le terrain qui leur convient le mieux. Cela va des plus rapides - les Manic Mooses - aux plus lents qui occupent la surface comme les Eldritch Cats. Chaque terrain de jeu se partage en cinq secteurs : une zone centrale dépourvue d'entrées de but, puis trois zones défendues par les deux équipes plus une zone très importante où se trouvent trois entrées de but. Tout le monde s'y retrouve à égalité et chacun peut y marquer. L'objectif : inscrire le maximum de points en poussant la balle dans les buts ennemis avant que le temps imparti pour les trois sets ne se soit écoulé.



Projectyle comporte, contrairement aux autres jeux de ce type, une idée originale - il vous propose d'entrer en compétition pour obtenir la balle (le "projectyle") avec deux autres équipes en même temps. L'équipe qui marquera recevra 8 points, la seconde 4 et la troisième rien du tout. La présentation qui sous-tend l'action du jeu restera probablement la plus minutieuse et la plus complète que vous pourrez jamais voir : à partir des règlements du championnat de la League et du système de coupe (comme pour le foot) vous pourrez entraîner tous les joueurs séparément ou en équipe restreinte et sélectionner jusqu'à huit joueurs humains. Des statistiques sont ainsi disponibles sur chaque joueur et présentent toutes les caractéristiques comme l'âge, le sexe, le taux de réussite en tant que buteur, les records et une photo assez parlante - ce qui vous permet de vous faire une idée des types que vous allez recruter. Dans le flot d'options qu'offre le jeu, vous pourrez en outre, si vous le désirez, dispenser votre ordinateur du pouvoir de réfléchir ou bien sauvegarder une partie en cours, voire regarder une action au ralenti. Si cela ne vous suffit pas, vous aurez tout loisir encore de visualiser la liste des meilleurs joueurs de la saison.

Projectyle, brillant, beau et bien dessiné et surtout extrêmement rapide au niveau du maniement de la balle, s'intègre dans la vision qu'Electronic Arts veut donner des jeux que nous proposera le futur. Un must pour tous les possesseurs d'Amiga et de ST !

Disquette Electronic Arts pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga. **K.H.**



EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Emlyn Hughes, un arrière central assez excentrique, a fait partie de l'équipe de Liverpool mais s'occupe aujourd'hui de shows télévisés sportifs et donne son nom à des ludiciels de foot.

Une série de menus va vous permettre de définir des paramètres - comme choisir

la durée de jeu ou la couleur des maillots, sauver ou charger une équipe ou un championnat. Ce logiciel comporte énormément d'options, ce qui vous permet de tout régler comme vous le désirez. L'action, vue de côté, se déroule sur un immense terrain dévoilé par un scrolling qui suit la balle pas à pas, les touches et les coups francs se font automatiquement et le contrôle du gardien de but est facultatif. L'ensemble inclut la plupart des règles du foot, des effets sonores superbes et des mouvements de balle incroyablement réalistes, tout cela sur neuf niveaux de difficulté.

Une seule manière de diriger vos joueurs : ils continuent de se déplacer géométriquement dans la direction indiquée - donc pour shooter dans la balle, vous devrez appuyer sur le bouton et utiliser le joystick pour obtenir une réponse satisfaisante.

Il existe trois puissances dans le shoot, que vous sélectionnerez en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton de tir : passe au sol, passe longue et lob. Tout cela, combiné avec la large variété des autres mouvements (y compris les passes du talon et les têtes plongeantes), fait qu'on obtient un des systèmes de jeu les plus souples existant dans la catégorie. Les fans de football vont adorer !

Disquette Audiogenic pour Atari ST, également sur Amiga, C64 et Amstrad CPC. **K.H.**

ACCOLADE™

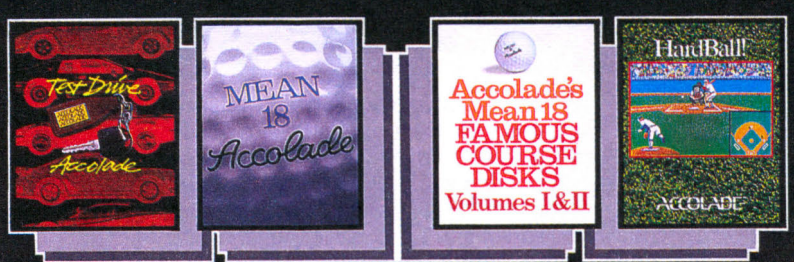
All time favourites

The best in entertainment software.™

Une compilation de jeux favoris comprenant Test Drive, Hardball, Mini-Putt, Apollo 18. Disponible sur IBM PC, CBM 64/128 Disque.

ACCOLADE™

All time favourites



The best in entertainment software.™

Une compilation de jeux favoris comprenant Test Drive, Mean 18, Famous Courses Volumes I & II, Hardball. Disponible sur Atari ST, Amiga

The best in entertainment software.™

Accolade Europe Ltd., Units 17, The Lombard Business Centre, 50 Lombard Road, London SW11 3SU. Telephone: 19-44-71 738 1391.

TOP MICRO NEWS

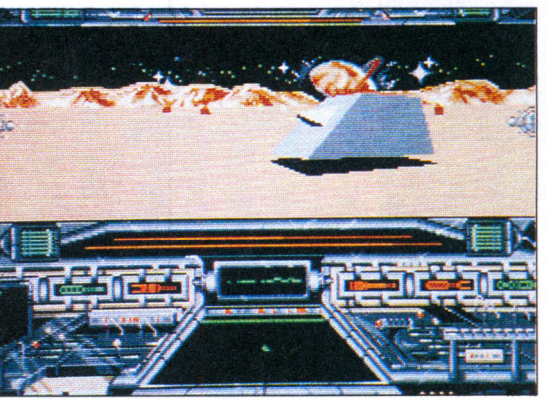
DARK SAT

Une simulation de char dans les gouffres et les abîmes - soyez heureux, damnés disciples de Schwarzy !

Au premier abord, on s'étonne du nombre de similitudes qui existent avec *Sherman M4*, mais en y regardant de plus près, on s'aperçoit que *Dark Sat* constitue beaucoup plus qu'une simple adaptation à un autre monde. La 3D se révèle toujours aussi parfaite et procure donc une plus grande rapidité de jeu et une animation très fluide. L'ensemble des graphismes et l'ambiance sonore coulent de la même veine et donnent immédiatement la même image de qualité que celle de la célèbre simulation de blindés. Mais ce soft se différencie par son côté novateur dans le genre aventure.

En effet la planète Xerus (sur laquelle vous venez d'atterrir) cache dans ses entrailles un réseau de tunnels souterrains - dernier refuge des survivants de l'invasion qui a précédé votre arrivée. Pour les sauver, vous devez tout d'abord vous déplacer à la surface de la planète en évitant les défenses et les chars ennemis, puis localiser rapidement les ascenseurs qui vous mèneront dans le refuge des rescapés.

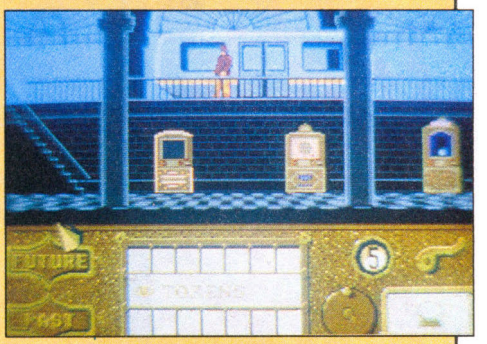
Dans ce labyrinthe caverneux, le jeu va totalement changer de physionomie et la simulation cèdera la place à une séquence d'arcade vue de dessus. Il vous sera possible de remettre en état rapidement votre char de combat et de glaner d'autres armes (missiles etc.) disséminées au sein des défenses ennemies. La jouabilité touche à la perfection : localiser les adversaires et sauver les rescapés ne présente pas beaucoup de difficultés - vous serez aidés par des scanners et une carte des lieux du conflit. Enfin une progression aisée fera que vous goûterez rapidement cette forme particulière de stratégie.



Disquette Loriciel pour Atari ST. Prochainement sur Amiga. **J.-M.O.**

THEME PARK MYSTERY

Les jeux originaux deviennent une denrée fort rare de nos jours, si bien que la sortie de *Theme Park Mystery* constitue une bonne nouvelle pour les joueurs qui aiment la variété et le changement.
Tout va se dérouler dans le Magic Canyon Theme Park - un parc d'attraction dont vous venez d'hériter. Mais cette fête foraine bizarre a rendu fous tous les précédents propriétaires et cela cache un terrible secret : à vous d'éclaircir le mystère.



Vous allez être confronté au départ à trois anciennes machines de jeu : un Grabber (où vous devez attraper des soldats de plomb mobiles), un billard anglais à sous (qui vous fera gagner beaucoup d'argent) et une diseuse de bonne aventure (elle vous fournira des indices précieux). Il vous faudra du temps et de la patience pour élaborer exactement ce que vous avez à faire... Dès que vous aurez tout réuni, vous pourrez prendre le train qui parcourt la foire et baguenauder dans les quatre zones qui forment les principales parties du jeu.
Ce sont à vrai dire des jeux à part entière, mais de moindre importance, reliés par un thème commun, comme "Dream Land" par exemple (un puzzle surréaliste tenant du damier et d'inspiration purement dalinienne) ou "Dragon Land", un beat'em up de plate-forme plus conventionnel... Il y a ensuite "Future Land" et "Yesterday Land" - qui contiennent tant de secrets et de surprises qu'il est impossible de les révéler ici ! En fait, voici le véritable charme de *Theme Park Mystery* : à part l'aide toute relative d'une brochure contenant de nombreux détails sur l'histoire de la fête et les techniques de prédiction, la tâche de découvrir ce qui arrive et pourquoi repose entièrement sur vos épaules... Si vous aimez ce style d'arcade/action mêlé d'énigmes (cf. *Weird Dreams*), ce soft vous procurera le même dépaysement que *Gravity* ou *Interphase* - les derniers jeux vraiment novateurs d'Imageworks. Relevez donc le challenge !

Disquette Imageworks pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga, PC et compatibles. **K.H./J.-M.O.**

FLIGHT OF THE INTRUDER™

MIRROR Soft

Spectrum HoloByte™

FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.

En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.

Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

BIENTÔT
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST

TOP MICRO NEWS

NIGHT HUNTER

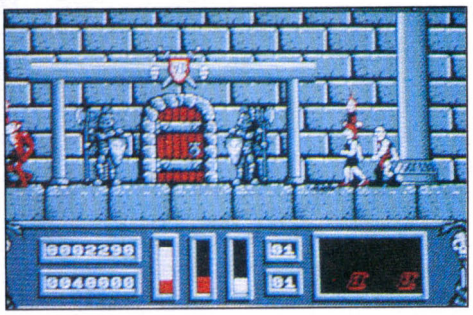
Count Dracula is back. Ça va saigner !

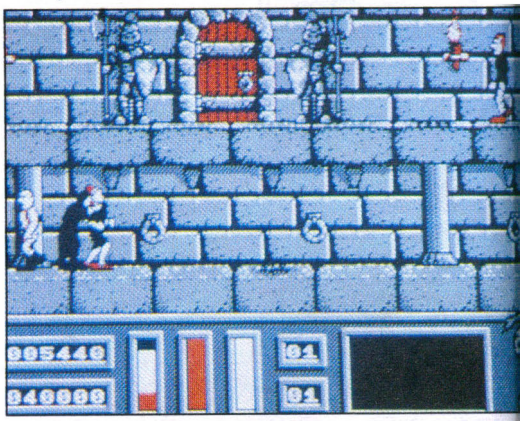
Sang pour sang retravaillé pour Amstrad, ce soft sombre dans une réussite totale et ne manquera pas de vous tenir éveillé la nuit. Faites gaffe car c'est quand le jour décline que Dracula, grand saigneur, rapplique. N'oubliez pas de fermer les fenêtres et de vous munir d'une croix - on ne sait jamais !

Les adeptes forcenés du comte retrouveront avec un léger frisson leur maître toujours aussi avide de gorges.

Quelle veine il a ce Transylvanien dépravé, d'aborder des jeunes femmes dans la rue et de les vider de leur sang à la régalade. Miam-miam !

L'histoire, vous la connaissez par cœur, inutile d'y revenir... Sachez simplement que les décors et l'ambiance générale sont à croquer sur Amstrad CPC. Les transformations du vampire en chauve-souris ou en loup-garou vont vous figer l'hémoglobine. L'animation des différents protagonistes se révèle de plus très rapide, un vrai régal ! Ce soft vous est chaleureusement recommandé par l'Amicale des Anciens Sidaïques (reconvertis dans la plomberie). Micro News se joint à eux...





Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC. Existe également sur Atari, Amiga, PC et compatibles. **J.-P.L.**

TOP EDUC

HORIZON CE1

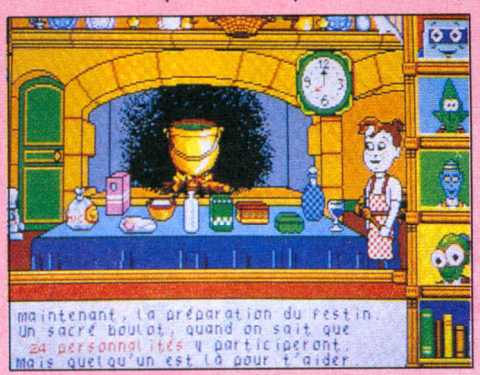
Vive la science-fiction éducative !
Devenez ambassadeur insterstellaire en apprenant vos leçons...

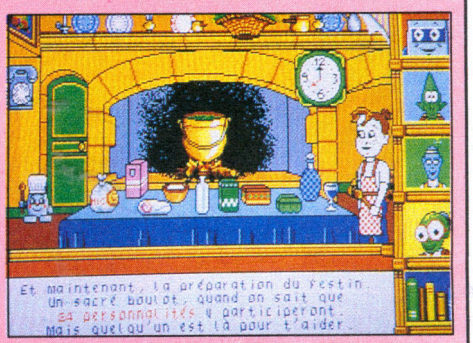
Impressionnant ! Le mot n'est pas trop fort : cet éducatif à forte tendance ludique constituera un ravissement pour les petits garnements qui abordent les rivages du CE2. Tellement plus drôle de réviser ou même d'apprendre (pour les retardataires) en s'amusant avec son ordinateur !

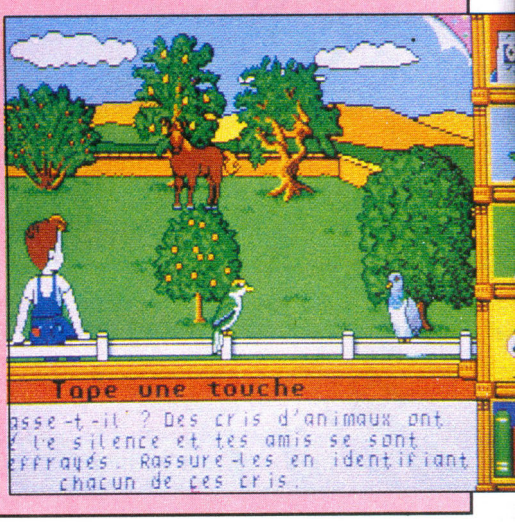
L'histoire tient la route et les différents exercices sont bien réalisés...

Au château de Briselalune va avoir lieu la réunion des chefs de gouvernement des quatre plus importantes planètes de la galaxie. Mil, diplomate interstellaire chargé des préparatifs, reçoit l'aide d'ambassadeurs assez étranges. Chacun d'eux règne dans une de ces matières : Français, Mathématiques, Géographie ou Sciences. L'enfant incarne Mil et doit, du mieux possible, préparer cette réunion au sommet. Plusieurs étapes vont lui permettre de tester ses connaissances. Il doit tout d'abord entrer en contact avec les quatre extraterrestres et les identifier - ce qui l'obligera à lire, à réfléchir et à reconnaître des thèmes musicaux. Puis il aura pour tâche de débarrasser une cour encombrée d'objets hétéroclites à l'aide d'un superporteur - et de les ranger au bon endroit.

Cet exercice permet à l'enfant de se situer, de se repérer et de mémoriser les différentes pièces de la demeure royale. De très nombreux autres problèmes lui seront posés, mettant à chaque fois à l'épreuve son sens de l'observation, ses capacités de réflexion et ses connaissances dans les différentes matières. Un très bon logiciel qui donne envie de retomber en enfance !







Disquettes Coktel Vision pour Atari ST. Existe également sur Amiga, PC et compatibles. **Miss Cool**

TRES BIENTOT...

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS

OFFRE SPÉCIALE !

Recevez une démo* BACK TO THE FUTURE II chez vous ! Comment ? Il suffit de renvoyer ce coupon ainsi que votre adresse complète chez UBI SOFT. *(Choix format : Amiga ou Atari ST).*

** Offre limitée en fonction des disponibilités*

BACK TO THE FUTURE PART II ™

Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC et Amstrad

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

IMAGE WORKS ™

© 1990 MIRRORSOFT LTD © 1989 UCS & Amblin

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 **SCREENSHOTS:** Atari ST 4 & 5 Courtesy of MCA

TOP MICRO NEWS

OPERATION STEALTH

Espion, lève-toi !

Pour commencer, le système de jeu a été nettement amélioré par rapport aux *Voyageurs du Temps*. La première réaction du joueur moyen face aux écrans pourtant graphiquement très détaillés était de trouver tout trop petit. En effet, certains objets ne dépassaient pas la taille d'un pixel et les décors des lieux - exigus - n'occupaient qu'une toute petite surface sur le moniteur. Désormais, la plupart des scènes s'étalent sur tout l'écran (à part quelques lieux particuliers comme les toilettes, mais vous n'allez tout de même pas demander des chiottes format Parc des Princes !), et les petits objets s'affichent en gros plan, accompagnés de quelques lignes de commentaire. Autre amélioration importante, lorsque vous voudrez utiliser un objet, vous n'aurez plus à subir les insupportables "approchez-vous un peu plus !" générateurs de crises d'épilepsie avancée. Votre personnage ira directement vers l'élément du décor que vous souhaitez manipuler en contournant automatiquement les obstacles éventuels. Dernière innovation : vous pouvez maintenant examiner et actionner les objets que vous portez sur vous, ce qui était impossible dans les *Voyageurs du Temps*.

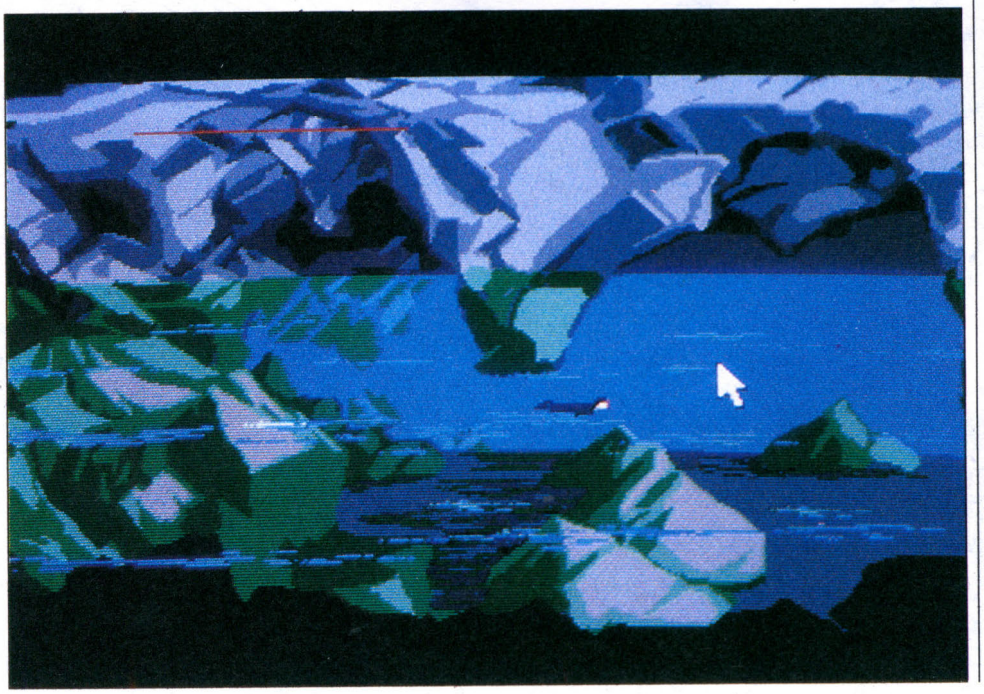
Mais l'intérêt de ce génial jeu d'aventure ne se limite pas à des améliorations techniques ; le scénario a été beaucoup plus étoffé que celui des *Voyageurs*, (trois disquettes au lieu d'une sur Amiga) et l'action ne se déroule plus de façon linéaire : oublier un objet ou rater une action ne vous empêche pas de découvrir de nouveaux tableaux.

Le scénario, lui, se fonde sur une sombre histoire d'espionnage ouvertement inspirée des aventures de James Bond. Impossible de s'y tromper, le héros voltige d'hélicoptère en scooter des mers et s'use les cordes vocales à répéter "mon nom est Glames, John Glames" - cela à la moindre occasion... Le logiciel, conçu comme un film, comprend une séquence pré-générique qui montre le démarrage de l'action. Une véritable bande-annonce circule même dans les magasins spécialisés !

Vous incarnez donc John Glames, agent de la CIA chargé de retrouver le Stealth, un avion militaire ultramoderne dérobé par une mystérieuse organisation. L'aventure débute au Santa Paragua, un petit pays d'Amérique du Sud secoué par les révolutions et les pronunciamentos. Les ennuis commencent dès l'aéroport où vous devrez récupérer une valise contenant des gadgets indispensables. Car comme tout agent secret qui se respecte, John dispose de petits trucs qui lui seront utiles pour se sortir des situations les plus périlleuses : le double fond de sa mallette contient un falsificateur de passeports, son rasoir dissimule un magnétophone, sa montre un treuil etc.

Un œillet à la boutonnière en signe de ralliement, vous allez attendre votre contact dans un square de la ville, lorsque tout à coup, la situation bascule... premier rebondissement d'une aventure sans cesse surprenante, pleine d'humour et entrecoupée de séquences d'arcade où il vous faudra nager sous l'eau, piloter un scooter des mers ou échapper à vos poursuivants au cœur d'un labyrinthe à portes tournantes. En plus des graphismes, toujours aussi réussis, *Operation Stealth* bénéficie d'excellents bruitages et d'une musique vraiment superbe, dont vous décuplerez les qualités en reliant votre ordinateur à un synthétiseur Roland ou Yamaha par l'intermédiaire d'une prise Midi. Delphine semble bien décidé à se forger une solide réputation dans le domaine du jeu d'aventure. On attend donc avec impatience les prochains épisodes de la gamme *Cinématique* et notamment les *Voyageurs du Temps 2*, dont la sortie est prévue pour Noël !

Disquettes Delphine Software pour Amiga. Egalement prévu pour ST. M.L.



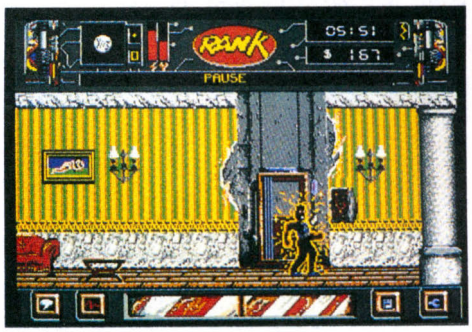
TOP MICRO NEWS

RANX

Destroy et immoral,
l'androïde cogne sur tout ce qui bouge.

Ranx est la dernière création des studios Ubi, avec un scénario directement tiré de la célèbre bande dessinée de Liberatore : Rankxerox. Autant vous dire tout de suite que ça cartonne. Ames sensibles s'abstenir ! Les lecteurs de la BD ne seront pas dépaysés car le côté violent et cataclysmique des albums du condottiere italien a été pieusement conservé dans ce logiciel - peut-être un peu adouci, public oblige... Mais que les puristes ne se désespèrent pas, on retrouve beaucoup de choses de l'univers original et apocalytique des albums tout au long de cette aventure/arcade.

Un petit coup d'œil sur l'intrigue : le brave Ranx est un androïde d'une force peu commune bâti comme un hercule de foire, qui ne s'embarrasse guère de sentiments avec son

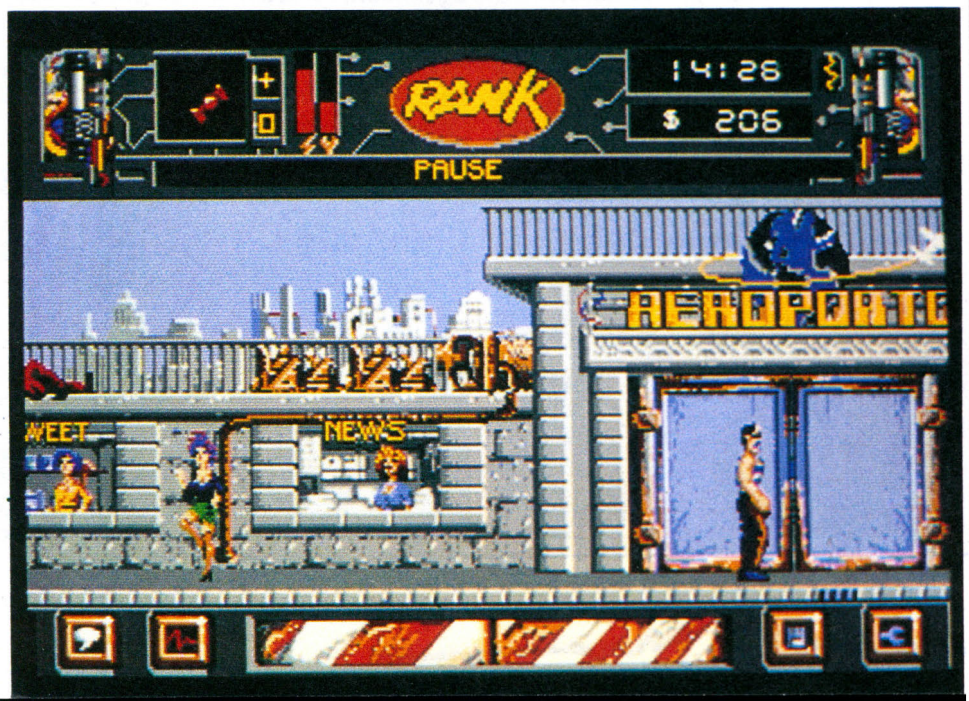


prochain - il cogne d'abord et discute ensuite ! Enfin il y a quelques exceptions, par exemple il est amoureux fou de Mana, une petite pétasse qui vient de se faire tirer... disons enlever par une bande de sagouins. L'humanoïde va essayer de récupérer sa muse et il devra, par la même occasion, sauver le président des Etats-Unis victime de la psychopeste.

De Rome à New York vous voilà embarqué dans une suite de mésaventures délirantes, on n'imagine pas à quels "poings" les villes modernes sont infestées par la racaille. Il y en a pour tous les styles, cela va du ninja exterminateur au tueur à la tronçonneuse en passant par le travelo défonceur de la veuve et de l'orphelin, une galerie pas piquée des hallebardes. Ranx devra se frayer un passage dans cette jungle urbaine et récupérer différents objets : des grenades, des pièces de rechange, du fric et de l'énergie. Ce qui frappe, c'est la totale immoralité de ce soft, à l'image de l'album : on peut tout déglinguer (parcmètres, chiens etc.) - un vrai plaisir ! Pour les moins agités, on peut également discuter avec des personnages qui vous fourniront des renseignements précieux. Ce "frite-moi-la-tête" est doublé d'une partie aventure très stimulante. Un must !

Disquettes Ubi Soft pour Atari ST. Existe également sur Amiga, PC et compatibles .

J.-P.L.



HYDLIDE 2

Sous-titré "*L'Eclat des Ténèbres*", voici le jeu qui fait suite à *Hydlide*...

Après la défaite des forces du Mal, le royaume de Fairyland a vécu paisiblement jusqu'à ce qu'un esprit maléfique s'échappe et recommence à faire des siennes. Seuls à être conscients du danger qui les guette, des moines réclament l'aide de Dieu - qui choisit un garçon innocent vivant dans le monde des humains : vous !

Hydlide se présentait comme le type même du jeu d'arcade/aventure/rôle solide. Le second épisode procède d'une veine semblable et n'offre finalement qu'assez peu de nouveautés : une option dialogue ultrasimplifiée, l'entrée d'une notion de justice, de nouveaux monstres et objets. Tout le reste demeure classique (armes, protections, marchands et temple d'entraînement), mis à part, il est vrai, des sorts de magie dont l'importance, réelle, ne se révèlera pas toutefois primordiale.

En somme, *Hydlide 2*, qui ne brille pas vraiment par l'originalité, mais qui possède des graphismes d'une grande clarté, des sons et des animations plus qu'honnêtes, vous procurera durant des mois un plaisir pépère - ce qui n'est déjà pas si mal !

Mégarom T & E Soft pour MSX1/2.

L.M.

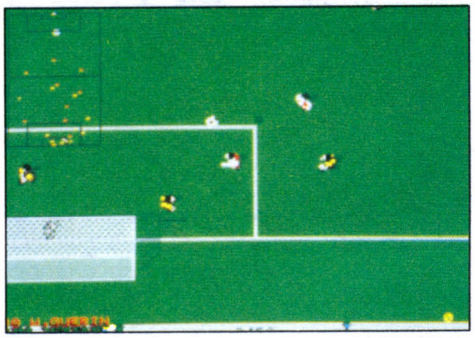
TOP MICRO NEWS

KICK OFF 2

Le retour du plus grand jeu de foot de la décennie. Forza Anco !

Les lampions du Mondiale seront presque éteints à l'heure où vous lirez ces lignes - mais ne soyez pas désolé, ce logiciel va vous sauver la vie et mettre fin à votre état de manque.

On en aura vu des jeux de foot depuis deux mois et encore une fois *Kick Off* sort vainqueur de cet affrontement impitoyable ! Cette deuxième version se révèle encore meilleure - bien qu'il n'y ait pas de changements révolutionnaires -, le nombre de détails revus et corrigés et le look plus pro de certains tableaux apportent une nouvelle dimension à ce foot'em up. Une excellente jouabilité, une vision totale du terrain avec scrolling multidirectionnel, la possibilité de jouer à 2 ou 4 joueurs, la disposition de quatre surfaces de jeux et des conditions de vent, un choix tactique lors des coups francs,



la visualisation du match au ralenti etc. Toutes ces améliorations font de ce logiciel un achat indispensable pour les fans du ballon rond. Et attention les yeux : pour le même prix la maison vous offre la possibilité de disputer la Coupe du Monde 90 avec **World Cup 90**. Voilà une option qui vous permet de concourir pour la finale dans un des six groupes de quatre équipes. Génial !

Disquette Anco pour Amiga. Existe également sur Atari ST, C64, PC et compatibles. **J.-P.L.**

TOP PREVIEW

KILLING CLOUD

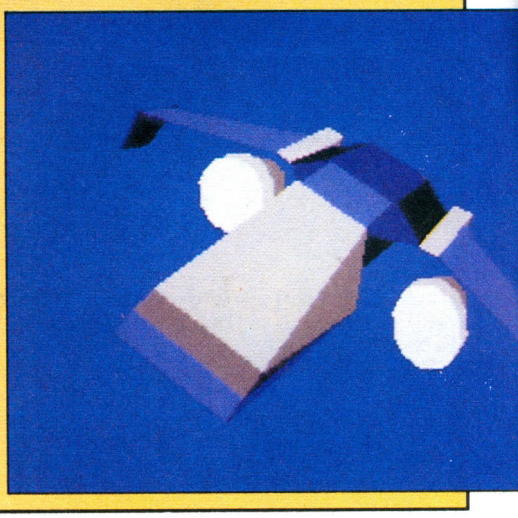
Utilisez votre expérience de pilote virtuose et de policier accompli pour découvrir le secret du nuage de la mort.

San Francisco se retrouve en train d'étouffer à cause d'un épais et lourd nuage de gaz empoisonné qui plane au-dessus de la ville. Dans les cieux tout va bien, mais en dessous du cumulus fou ne subsistent que les meurtriers, les voleurs et les policiers. Pourquoi le nuage menace-t-il Frisco et de quoi est-il fait exactement ? Ces questions restent sans réponse et c'est donc à vous qu'a été confiée la mission d'élucider ces mystères.

Killing Cloud, le tout dernier projet de Vektor Grafix - l'équipe de programmeurs de *Fighter Bomber*, d'Activision - se présente comme une combinaison inhabituelle de simulateur de vol et d'action/aventure. Votre objectif consiste à progresser dans la hiérarchie des forces de police afin de collecter un maximum d'informations et de preuves sur les activités des rois de la nouvelle mafia de San Francisco : La Trinité. Vous y parviendrez en patrouillant dans les rues embrumées de la ville, en tendant des pièges et des embuscades et en pratiquant l'interrogatoire des suspects au poste de police. Pour les faire parler, vous aurez à votre disposition des moyens comme le sérum de vérité ou la gégène, mais attention à ne pas aller trop loin : vous risqueriez de dépasser les limites d'endurance du suspect.

La séquence d'ouverture vous plonge au milieu des buildings de San Francisco, au cœur même de l'organisation de La Trinité. De plus, la mise en œuvre révolutionnaire de cylindres, de sphères et de cercles au travers d'une 3D de qualité (vue seulement jusqu'à présent dans *Interphase*) fait de *Killing Cloud* un des produits les plus sophistiqués existant sur le marché.

Disquettes Mirrorsoft pour Atari ST. Egalement prévu sur Amiga, PC et compatibles. **K.H.**

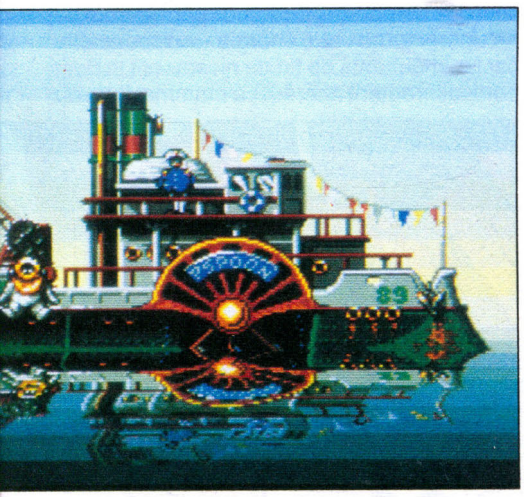


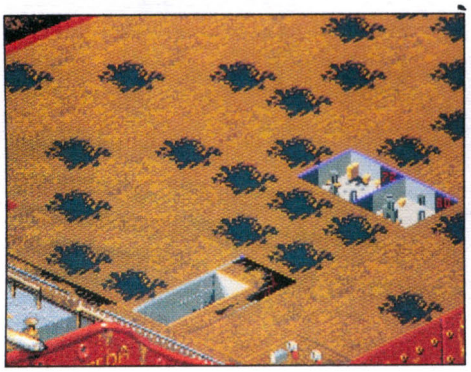
TOP MICRO NEWS

TREASURE TRAP

Dans les grandes profondeurs, personne ne vous entendra crier...

Vous avez vu mille et trois fois *Le Grand Bleu* et *Abyss*, relu vingt mille fois *20 000 lieues sous les mers*, l'eau est votre boisson préférée et vous partez tous les ans en vacance à Plouguerneau ? Alors enlevez vos palmes deux secondes et venez voir un peu par ici ! Ce machin gros comme un écran de télé - mais sans Patrick Sabatier - avec des touches comme sur une machine à écrire, ça s'appelle un ordinateur et sur ce petit carré bleu marine qu'on appelle une disquette il y a quelque chose qui va vous intéresser...

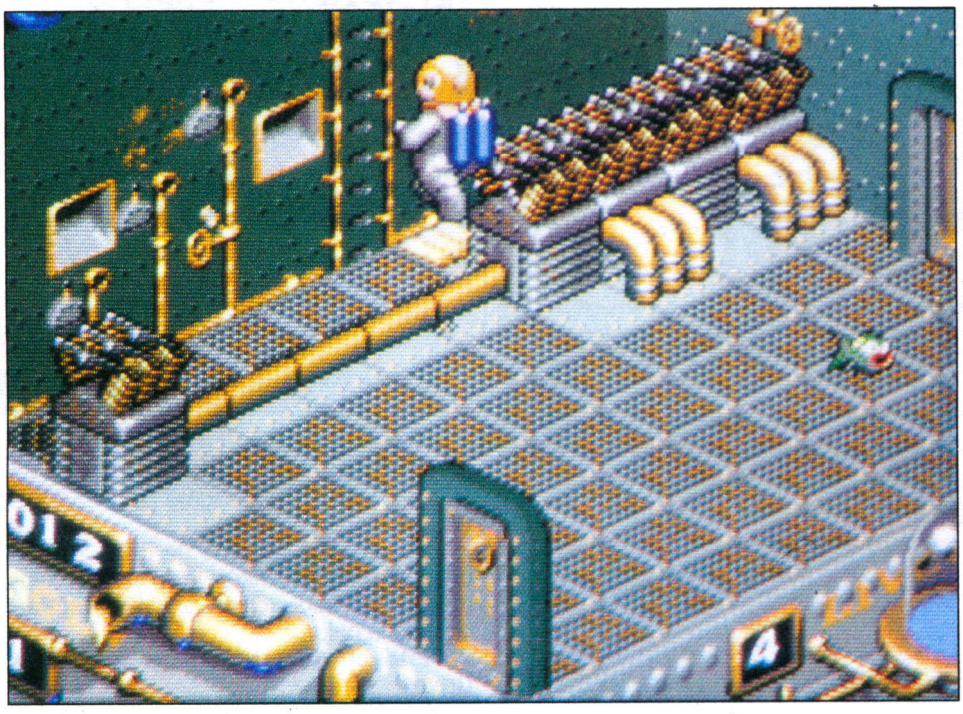




Ça s'appelle *Treasure Trap*, un jeu qui vous met dans la combinaison d'un sympathique scaphandrier rondouillard, parti explorer l'épave de *L'Esmeralda* - un immense cargo coulé en 1856. Les différentes salles (une centaine au total), présentées en fausse 3D, renferment des lingots d'or protégés par des méduses, des crabes où des mines flottantes. Le mieux à faire : les éviter, mais vous pouvez aussi faire appel, deux fois par partie, à un petit poisson sympa qui vous débarrassera des gêneurs en émettant un bruit de perceuse infernal. Notre plongeur peut s'aider des éléments du décor (caisses, tables, chaises, bidons, écoutilles...) pour atteindre les portes de sortie où ramasser les lingots les plus inaccessibles. Ramassez les clés qui vous permettent d'ouvrir certaines portes et n'oubliez pas de vous réaprovisionner en air le moment venu. Enfin, n'hésitez pas à vous aider de la carte où s'affichent les salles déjà explorées pour aller chercher la précieuse bouteille d'oxygène aperçue quelques minutes plus tôt.

Les habitants des profondeurs, même s'ils vous sont à priori hostiles, peuvent aussi parfois vous rendre service. Il est possible, par exemple, de voyager sur le dos d'une raie (après le Ray-Tracing, voici le Raie-Surfing !) pour éviter un passage dangereux ou de forcer un crabe à déplacer des lingots d'or coincés sous une roche en le poussant dans l'étroit passage à l'aide d'un meuble où d'une caisse. Les mouvements de votre personnage paraissent assez lents, mais sont en vérité très réalistes, compte tenu du fait que vous évoluez sous l'eau. Les nombreuses astuces de ce jeu d'exploration génial rappellent les plus grands moments de *Rick Dangerous* - la réalisation technique mérite la mention irréprochable (l'eau se trouble lorsque vous passez d'une salle à l'autre dans un superbe effet graphique) et vous avez droit en prime à un soupçon d'humour... Alors laissez tomber votre épuisette et plongez dans l'action !

Disquette Electronic Zoo pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST. M.L.



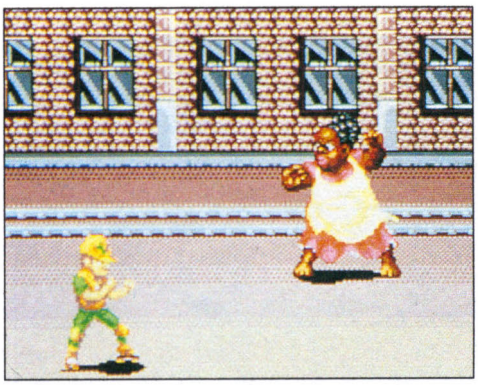
TOP MICRO NEWS

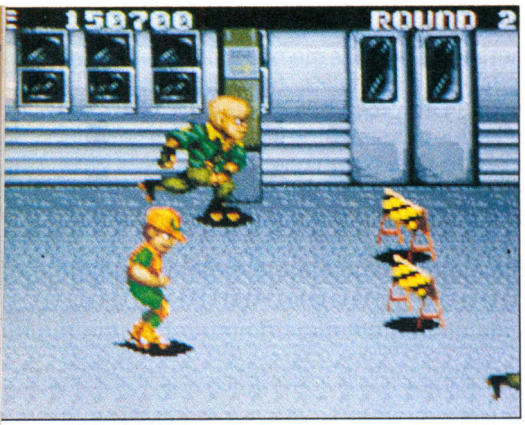
DJ BOY

Like a rolling stone, mon pote le D.J. !

Que le Fuji-Yama et le père fondateur Sony nous protègent - les banlieues sont vraiment de plus en plus sauvages et surpeuplées de zonards ! Par les temps qui courent, survivre dans cette jungle nécessite une bonne dose de chance ou un équipement digne d'un chevalier du Moyen Age.

Des petits fûtés ont trouvé la solution : ils se baladent sur roulettes et font preuve d'une maîtrise étonnante pour éviter les mille et un dangers de ces périlleuses cités. Tout se passait pour le mieux entre les deux camps





ennemis jusqu'au jour où le chef des décervelés d'en face enleva la girl-friend de notre ami le D.J. Je vous dis pas la haine du mec !

Un ouragan dans le cœur, il met ses rollers de compétition, se précipite au secours de sa petite patinette en sucre et fonce dans le tas - plutôt dans les gros tas qui encombrent sa route...

Le but de l'action : casser tout ce qui se présente à l'écran et ça fait du monde. Entre les balaises à lunettes, les petits teigneux en costard blanc et les meufs lanceuses de dynamite, vous aurez de quoi vous occuper.

Notre héros à roulettes dispose de plusieurs coups très efficaces : pieds dans la gueule, poings dans la tronche et sauts chassés. Faut qu'ça saigne ! A chaque type (ou meuf) dégommé une pièce s'échappe du cadavre en bouillie, que vous devrez ramasser rapidement car une charmante jeune fille vous proposera d'acheter des armes (patins à roulettes turbo, poing explosif...) ou des vies supplémentaires dans son magasin. D'autre part, de certains personnages jaillissent des hamburgers qui vous permettront de récupérer toute votre énergie - indispensable car les méchants de fin de niveau ont la dent particulièrement acérée. La mamma noire du

premier niveau est une... pétomane (étrange, mais on l'a vu - de nos yeux vus !) qui profitera de votre faiblesse passagère pour vous envoyer au tapis.

La réalisation superbe de cette course-poursuite originale mérite le détour. On commence une partie et on continue jusqu'au bout de la nuit...

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **J.-P.L.**

ShootAgain

Le specialiste du jeu video : 145 rue de flandre 75019 Paris Tél: (1)40.38.02.38 V.P.C: (1)40.34.36.26

Console SNK NEO-GEO

Console : 3 850

	Vente	Rachat
Magician lord	2 000 frs	1 500 frs
Baseball star professional	2 000 frs	1 500 frs
Nam 75	2 000 frs	1 500 frs
Top player golf	2 000 frs	1 500 frs
Cyberslit	juillet	-
Ninja combat	juillet	-
Riding heros	juillet	-
Memory card	Téléphoner	
	Téléphoner	

Version proposant les jeux en anglais à l'écran

JEUX POUR GAMEBOY

Baseball	270	Penguin war	270		
Batman	270	Popeye	270		
Blodia	270	Puzzle boy	270		
Boxing	270	Puzzle road	270		
Deat beat scramb	270	Qix	270		
Dracula	270	Quarth	270		
Golf	270	Rock chase	270		
Hyper lode runner	270	Shanghaï	270		
Kakumun snack	270	Shogi	270		
Ken le survivant	270	Snoopy	270		
Maio land	270	Soccer boy	270		
Mickey mouse	270	Solar striker	270		
Motocross maniac	270	Space invaders	270	Trump boy	270
Nemesis	270	Super chinese	270	Warriors	270
Pachinko	270	Tennis	270	World bowling	270
Penguin land	270	Tetris	270		

Sega master system 749 f

NEWS :		Lord of the lord	329
Operation wolf	329	Spell caster	399
Chase H.Q.	329	Miracle warrior	399
Assault city	329	Y's	399
World games	329	Ultima IV	
R.C. grand prix	329		
Battle out run	329	**Jeux de sociétés :**	
		Shanghaï	269
Lunettes 3D	309	Monopoly	299
Light phaser	269	Penguin land	299
Control stick	139	Casino games	299
Speed king	159		
		Séries héros :	
Action :		Fantazy zone	99
Teddy boy	99	Fantazy zone II	299
Ghost house	199	Fantazy zone III	269
Spy vs spy	199	Psycho fox	329
Aztec adventure	259	Wonder boy	285
Quartet	259	Wonder boy II	299
Secret command	99	Wonder boy III	329
Cyborg hunter	285	Alex kidd	285
Ghost buster	299	Alex kidd II	299
Rastan	299	Alex kidd III	285
Alien syndrome	299	Dynamite dux	329
Captain silver	299		
Rampage	299	**Sports :**	
Cloud master	299	Super tennis	99
Times soldier	299	Pro werstling	259
Alteres beast	329	Great golf	285
Golden axe	329	Great football	259
		World soccer	285
Arts martiaux :		Great baseball	259
My hero	199	Great basketball	285
The ninja	99	Enduro racer	99
Kung fu kidd	269	World grand prix	99
Black belt	285	Rocky	299
Shinobi	329	California games	299
Kenseiden	299	American baseball	299
Double dragon	329	American pro football	299
Vigilante	329	Basketball nightmare	299
		Tennis ace	329
Combat :		Slap shot	
F16 fighter	199	Golf mania	
Transbot	99		
Choplifter	285	**Phaser et 3D :**	
Action fighter	99	Ganster town	285
Power strike	269	Rescue mission	99
Global defense	99	Wanted	285
Astro warrior/Pit pot	285	Rambo III	329
Thunder blade	299	Shooting games	285
R-type	329	Zaxxon 3D	319
Space harrier	299	Maze hunter 3D	319
After burner	329	Out run 3D	319
Galaxy force	329	Poseidon war 3D	319
Bank panic	199		
Bomber raid	299	**A sortir :**	
Scramble spirit	299	Alex kidd IV	Sept
		Super monaco GP	Oct
Jeux de rôles :		Shinobi II	Nov
Golvellius	329	The strider	Nov
		Spiderman	Déc

CoreGrafx et SuperGrafx

PC Eng/Core grafx 60 Hrz	1 490	Ordyne	390
PC Eng/Core grafx 60 Hrz + 2 jeux	1 790	P 47	490
PC Eng/Core grafx 50 Hrz + 2 jeux	1 990	Pac land	290
Carte club PC Engine fan	100	Paranoïa	390
		Pc kidd	390
		Power golf	390
Doubleur	190	Power league baseball	390
Tripleur	240	Red alert	450
Quintupleur	290	Rock on	390
Joyspad	290	Psycho chaser	390
Joyspad doubleur	340	R-type I	350
XE 1 pc	400	R-type II	390
XE 1 pro	700	Shanghaï	390
Adaptateur Amstrad	240	Shinobi	450
		Shubibin man	390
Alien crush	390	Side arms	390
Altered beast	390	Side arms special CD	450
Altered beast CD	450	Son son II	390
Atomic robo kidd	450	Space harrier	290
Barumba	390	Space invaders '90	390
Baseball '89	450	Splatterhouse	390
Barttle ace (SG)	390	Strange zone	390
Be ball	340	Super darius	450
Blodia	340	Super sphinx CD	450
Bloody wolf	390	Super volley ball	390
Blue blink	340	Tales of monsterpath	290
Break in	450	Tatsuko fighter	390
Bullfight	399	Tiger heli	390
Chan & chan	350	Tiger road	390
Chase H.Q.	390	Triple battle f1	450
City hunter	390	USA pro basket	390
Cyber core	440	Valis II	450
Cyber cross	390	Victory run	390
Digital champ	450	Vigilante	290
Death bringer CD	450	Wataru	340
Deep blue	390	Wonder boy II	340
Don do ko don	390	Wonder boy III CD	450
Doraëmon	390	Wonder momo	290
Dragon spirit	290	World court tennis	340
Drop rock	340	World stadium baseball	390
Drunken master	340	Yaksa	390
Dungeon explorer	390		
Energy	390	**News à venir :**	
F1 dream	390	Valis III	NC
F1 pilot	340	Super star soldier	NC
Fantazy zone	390	Last armagon	NC
Fighting street	450	Rastan saga II (Nastar)	NC
Final lap	450	Ninja spirit	NC
Final zone II CD	450	Operation wolf	NC
Fire power werstling	390	Lode runner	NC
Formation armed	390	Xevious	NC
Formation soccer	390	World beach volley	NC
Galaga 88	390	Rabio lepus special	NC
Ghousts'n ghosts (SG)	N.C	Klax	NC
Golden axe CD	450	1941	NC
Grand zork (SG)	390	After burner	NC
Gunhed	390	After burner II (SG)	NC
Heavy unit	390	Forgotten world (SG)	NC
Honey in the sky	390		
King of casino	340	**SUPER GRAFX 60 hrz**	2 490
Knight rider	450	**SUPER GRAFX 50 Hrz**	3 450
Legendery axe	390		
Maniac pro werstling	390		
Mr heli	450		
Moto bike	490		
Moto roader	390		
Naxat open	390		
Nectaris	390		
Neutopia	390		
New zealand stories	390		
Ninja warriors	390		

Megadrive 16 bit 1690 f

Megadive 60 hrz + 1 jeu + 2 eme manette	1 690	Sokoban	375
		Space harrier II	375
		Super hang on	375
Joyspad autofire	290	Super master golf	375
XE 1 sg	390	Super real basket	375
		Super shinobi	375
After burner II	375	Super thunder blade	375
Air diver	375	Tastujin	375
Alex kidd	290	Tetris	375
Altered beast	375	Thunder force II	375
Assault suit leynos	375	Thunder force III	375
Curse	375	World cup soccer	375
Darwin 4081	375	Wip rush	375
DJ boy	375	Zoom	375
Final blown	375		
Forgotten world	375	**News a paraitre :**	
Ghouls'n ghost	375	Super Monaco GP	380
Golden axe	375	Batman	380
Herzog swei	375	Hard driving	380
Majhong cop	290	The strider	380
New zealand story	375	E-swat	NC
North ken	350	The real Ghostbuster	NC
Osmatujin	290	Power dift	NC
Queen of the peacko	375	Turbo out run	NC
Rambo III	375	Moon walker	NC

Console Lynx : 1 490 frs

Lynx + cable + alimentation +		Electrocp	290
California games	1 490	Gate of zondocon	290
Blue lighting	290	Gauntlet	390
California games	290	Rampage	390
Chip challenge	290	A venir : Hard driving	NC

Pour NINTENDO

News francaise:		**News Import :**	
Air wolf	365	Boulder dash	395
Castlevania	365	Contrat II	395
Castelvania II	365	Dead fox	395
Double dribble	365	Double dragon II	395
Dragon ball	365	Goal !!!	395
Fighting golf	365	Ninja cop satzo	395
Life force	365	Ninja ryukender II	395
Metal gear	365	The lord of king	395
Robo warrior	365		
Rygar	365	**Super news version francaise :**	
Salomon's key	365	Galatic crusad	360
Track & field	365	Metal fighter	360
Zelda	395	Silent assault	360
zelda II	395	Robo demons	360

Attention les consoles SNK, Nec et Megadrive sont des versions 60 Hrz compatibles sur tous les moniteurs et toutes les télés munies d' un canal auxiliaire (AU.,AV,) La PC Engine 50 hrz est compatible sur 100% des télés.

RENSEIGNEMENTS Tél : (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

TELEPHONE.....

MATERIEL : .....

.....

.....

Montant.....

Frais de port.....

Montant total.....

Bon à retourner rempli à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75 019 Paris

Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (pour les frais de port téléphoner) ☐

Réglement par contre remboursement (pour les frais de port téléphoner) ☐

TOP MICRO NEWS

OSMATUJIN

Encore un héros nippon ni mauvais. Vite, au club Dorothée !

Alors là, ils poussent le bouchon un peu loin, nos amis nippons ! La dentelle, doivent pas connaître à Tokyo... Jusqu'ici on était resté plutôt cool face à ce déferlement de héros au teint jaune et aux yeux plus gros que le ventre. Après tout les kids raffolent de cette sauce (ont-ils le choix ?) - alors on s'incline. Mais, cette fois c'est un sommet dans le nationalisme et dans le chauvinisme (remarquez au second degré, c'est tordant) !

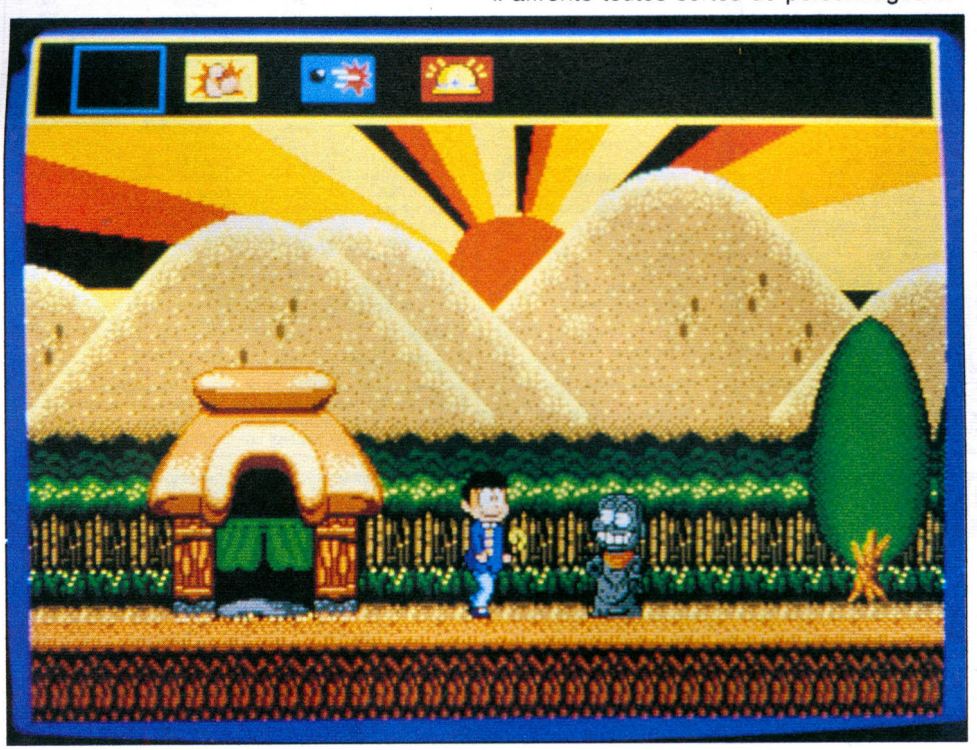
Dès la présentation on est dans le bain,

impossible de se gourer : pas de blondes californiennes ou de beautés slaves, rien que des créatures - on dit "héros" en japonais - sorties tout droit de la cuisse de Dorothée (ou de son tarin vu la trombine desdits monstres). Si vous aimez ces dessins tarabiscotés et cette ambiance étrange, vous deviendrez vite un fan de la cartouche.

A peine le personnage principal a-t-il franchi la porte vers une dimension inconnue qu'il se retrouve précipité dans un paysage verdoyant où brille le soleil, emblème national du Japon. Un grand moment d'humour jaune ! Armé d'un lance-pierres d'une portée limitée, il affronte toutes sortes de personnages bizarres qui, une fois écrabouillés, laissent à l'endroit où ils sévissaient des nœuds, des gâteaux ou des remontants.

Les trois niveaux remplissent de véritables immensités et de fil en aiguille, on passe un bon moment à explorer cet univers délirant. Rien à redire sur la réalisation technique, une fois de plus irréprochable : scrolling, bruitages, musiques et animations sont au diapason. Les multiples passages secrets, les bestioles invraisemblables et la dégaine asiatique des héros procurent à cette cartouche un look inimitable et irrésistible. Banzaï !

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **J.-P.L.**



ROBODEMONS

A la guerre comme à la guerre ! Les esprits malins ont décidé d'envahir la surface de la Terre. Sous les ordres du roi Kull (un géant allumé qui se prend pour le Prince des Ténèbres), ils ont pris l'apparence de robots et s'apprêtent à ravager nos vertes contrées. Va falloir vous remuer rapidos ! C'est que ces petites bestioles, ça bouffe - et pas qu'un peu ! Vous, le plus grand des guerriers passés et à venir, partez à l'assaut de cette menace démoniaque.

Pour contrecarrer les plans de ces crapules de fer-blanc, vous disposez d'un boomerang magique et d'un attirail qui vous permet de voler sur de longues distances. Sept niveaux durant, vous devrez ferrailler comme un beau diable et récupérer des clefs ou des points de vie. Le premier tableau se révèle assez fade mais heureusement la suite vous passionnera davantage, avec notamment des combats dans un cimetière contre des squelettes ou autres monstruosités pas catholiques. La réalisation ne tient pas toujours ses promesses, les animations parfois saccadées et les graphismes inégaux risquent de vous lasser à la longue... Une plus grande rigueur technique et esthétique aurait pu rendre ce jeu tout à fait intéressant. Peut mieux faire...

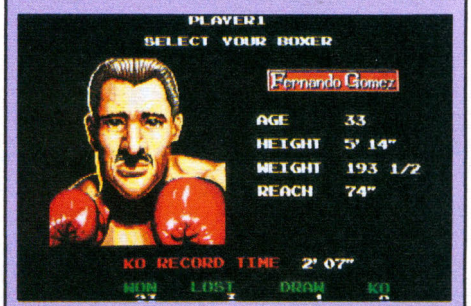
Cartouche Color Dreams pour la console Nintendo. **J.-P.L.**

FINAL BLOW

Les graphismes de ce jeu de boxe pètent de l'uppercut et sont pratiquement aussi réussis que ceux du jeu d'arcade originel. L'animation, ultrarapide (d'ailleurs peut-être même un peu trop), fait qu'il se révèle difficile d'éviter les attaques de l'adversaire et encore plus d'élaborer une stratégie d'enchaînement de coups en fonction de son système de défense. Les rencontres ne réclament donc pas beaucoup de finesse ou de stratégie... Tout ce qu'on vous demande est d'agiter le joystick dans tous les sens en appuyant sur tous les boutons de tir à la fois.

Malgré une excellente réalisation technique, *Final Blow* est donc loin de constituer un must en matière de jeu de boxe. L'intérêt du championnat (qui vous fait rencontrer quatre frappeurs au comportement semblable) se révèle assez limité : notre maquettiste préféré, pourtant peu habitué au sports de combat, s'est débarrassé de tous ses adversaires dès la première partie. Reste l'éternel plaisir de la castagne entre copains, malheureusement gâché par la brièveté des matchs qui ne comportent qu'un seul round, à l'issue duquel le boxeur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur (s'il n'a pas au préalable mis trois fois son adversaire au tapis). Tout ça manque vraiment de punch - un comble pour un logiciel de boxe !

Cartouche Taito pour la Sega Mega Drive. **M.L.**



LYNX ATARI

1490 FTTC

- Ecran LCD couleur
- 4096 couleurs disponibles
- Lecteurs de minicartes intégré
- Posssibilité de relier 8 LYNX pour jouer à plusieurs
- Livré avec 4 jeux en standart
- Haut parleur et prise casque
- Livré avec 6 piles 1,5 V
- Adaptation secteur 220 V
- Câble liaison COMLYNX

AVEC "CALIFORNIA GAMES"

(BMX . SURF . SKATE BOARD . FOOTBAG)

et aussi
NEC CORE
NEC SUPER GRAFX
tout NINTENDO
AMSTRAD, etc.

NOUVEAUTES POUR NINTENDO

7 excellents titres en cartouches compatibles 360F

- CRYSTAL MINES
- METAL FIGTHER
- GALACTIC CRUSADER
- SILENT ASSAULT
- ROBODEMONS
- CAPTAIN COMIC
- MAITRE CHU
- S.15

VOIR PUBLICITE PAGE 2

BASE 4
La micro facile

MEGADRIVE 16 BITS
CONSOLE DE JEUX
+ MANETTE
+ UN JEU
SEGA
1890F

Compatible GENESIS U.S.A. et future MEGADRIVE marché français.

PAU
11, rue Samonzet
64000
Tél. 59.83.78.78

ANGLET
43, av. J.L. Laporte 64600
59.52.47.51
Centre commercial BAB 2
59.52.14.08

TARBES
57, bd Lacaussade 65000
62.51.36.13

Forfait frais de Port 20 F quelle que soit la quantité
Envoi 48 H après réception de la commande accompagnée de son règlement.

TOP MICRO NEWS

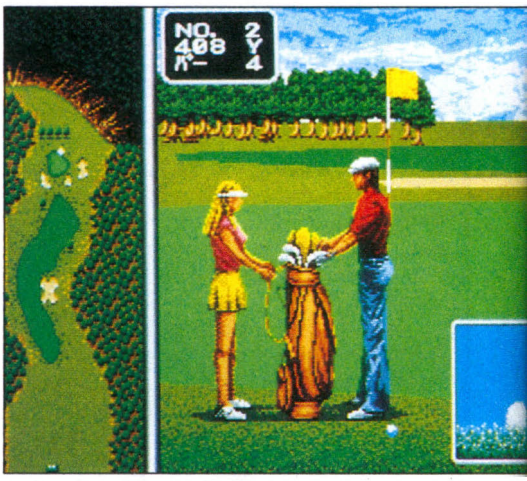
SUPER MASTERS

Gazon vert pour trous noirs dans le club des golfeurs solitaires.

Voilà une cartouche indispensable aux golfeurs en herbe ou sur moquette - de la grande et belle simulation ! Décidément, les adaptations sportives sur la Mega Drive battent tous les records. On ne peut qu'admirer la facilité d'emploi et l'extraordinaire attrait qui se dégage de ce soft.

Pourtant on en a vu et connu d'autres qui se prétendaient les "ultimes" ou les "indispensables" - du vent, du balai, les ringardos ! Il y a ici ce petit quelque chose en plus qui fait que l'on est accroché pour un bon moment. La réalisation, exemplaire, fait le tour complet de la panoplie d'un vrai jeu de golf : choix des clubs, influence du vent, force des coups, effets, entraînement etc. Les terrains deviennent de plus en plus tortueux au fur et à mesure de votre progression et ça se termine souvent dans l'eau, les arbres ou la caillasse. Fabuleux ! Un intermède pause-café vous donnera en outre l'occasion d'admirer le jeu bien particulier d'Alex Kidd. Marrant ! En bref, nous ne dirons qu'un mot : vital !

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **J.-P.L.**



TOP MICRO NEWS

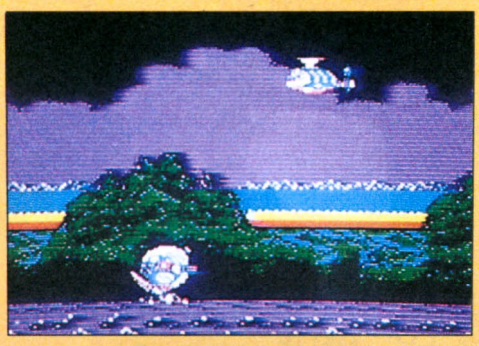
METAL FIGHTER

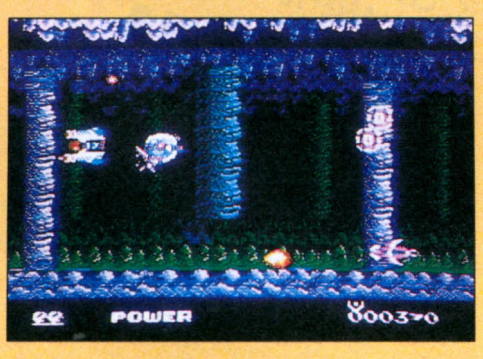
Les vieux robots ne meurent jamais !

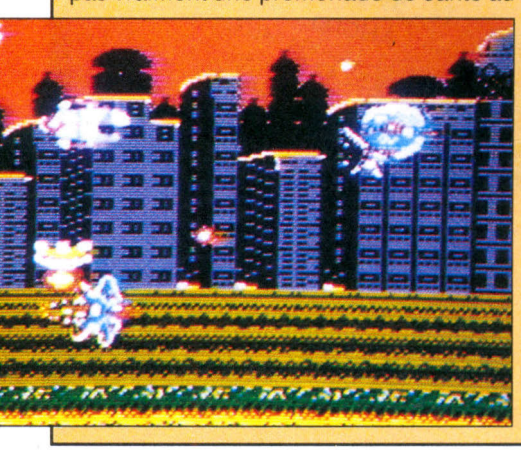
C'est pas croyable, on ne respecte même plus les anciens... Après trois siècles de bons et loyaux services, le robot MCS-920, appelé plus familièrement Metal Fighter - baroudeur de son état - ne pense plus qu'à profiter d'une retraite bien méritée lorsqu'il tombe sous le feu nourri d'une bande d'aliens. Obligé de puiser dans ses ultimes réserves, il fonce casque baissé dans ce combat, peut-être le dernier.

Ce shoot'em up de bonne facture ne décevra pas les adeptes du genre car tous les ingrédients y sont. On se balade - en fait pas vraiment une promenade de santé au vu de la difficulté du jeu - selon un scrolling horizontal et on dégomme comme à la parade des cohortes d'ennemis divers et avariés : poissons volants, méduses, abeilles etc. Inutile de vous dire de ramasser les capsules qui traînent un peu partout et qui vous assureront une efficacité redoutable (double laser, mégabombe...). Ressemblant par certains points à *Tiger Heli,* cette cartouche se laisse jouer avec beaucoup de plaisir. Transformez-moi tous ces aliens en charbon de bois et que ça chauffe !

Cartouche Color Dreams pour la console Nintendo. **J.-P.L.**







COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

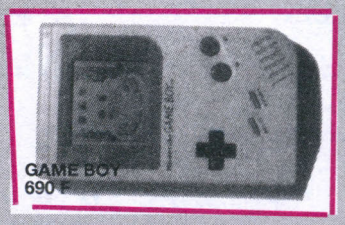
EXCLUSIF : les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstation en avant première dans les magasins COCONUT

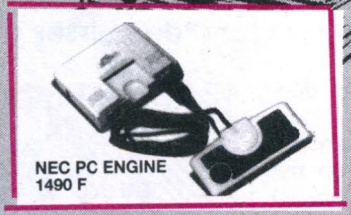
COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

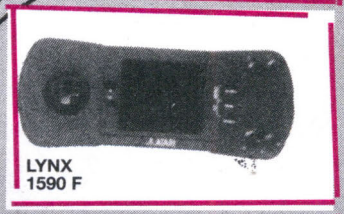
COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41







SEGA 16 BITS

CONS MEGADRIVE + 1 CART	1890	RAMBO 3	450
		SUPER LEAGUE FOOT	410
AIR DIVER	495	SUPER HIDLINE	450
ALEXX KIDD	450	SUPER HANG ON	450
ALTERED BEAST	399	SUPER MILIT COMMANDER	450
AFTER BURNER	450	SPACE HARRIER 2	399
CURSE	450	SUPER MASTER GOLF	450
DARWIN 4081	499	SUPER SHINOBI	450
FORGOTTEN WORLD	450	SUPER HANG ON	450
GHOULS ANS GHOSTS	450	SUPER BASKETBALL	450
GOLDEN AXE	450	SOKO BAN	399
HERZOG 2	450	TETRIS	450
KOJUKO	450	THUNDERBLADE	450
KUJA 2	399	THUNDERFORCE 2	450
PHANTASY STAR	450	TATSUJIN	399
FINAL BLOW BOXING	450	VERMILION	450
LEYNOS	450	WORLD CUP SOCCER	450
NORTH KENCHIRO	450	ZOOM	399
NEW ZEALAND STORY	450		

ATARI 2600

NOUVEAUTES :		DIG DUG		MOON PATROL	120
ASTEROIDS	99	DOUBLE DRAGON		OFF THE WALL	160
COMMANDO	170	DOUBLE DUNK		PINBALL	110
CHESS	120	DRAGSTER	110	PHOENIX	140
DONKEY KONG	99	F14 TOMCAT	190	POLE POSITION	120
SPRINT MASTER	160	FIRE FIGHTER	110	ROAD RUNNER	160
SPACE SHUTTLE	130	FOOTBALL SOCCER	130	HAZAR LOCK	150
SUBTERRANEA	120	GHOSTBUSTERS	140	REALSPORT SOCCER	120
		GALAXIAN	120	REALSPORT TENNIS	120
BATTLE ZONE	120	GLACIER PATROL	110	RIVER RAID 2	179
BOXING	149	GRAND PRIX	125	SECRET QUEST	159
BEAMRIDER	125	HERO	140	SOLARIS	130
CIRCUS + PADDLE	120	ICE HOCKEY	125	STARGATE	140
CALIFORNIA GAMES	190	JUNGLE HUNT	120	STAR VOYAGER	149
CARNIVAL	110	KUNG FU MASTER	180	SUPER BREAKOUT	120
DARK CHAMBER	149	KEYSTONE CAPERS	125	VANGUARD	120
DEFENDEUR 2	160	MARIO BROS	149	VOLLEYBALL	120
DECATHLON	190	MEGAMANIA	110	WINTER GAMES	180
DESERT FALCON	169	MIDNIGHT MAGIC FLIPPER	120		
DEMON ATTACK	160	MISSILE COMMAND	120		

NEC-PC ENGINE

PC ENGINE CORE	1490	ARMED FORCE	399	SHINOBI	399
CD ROM UNIT CORE	3990	ATOMIC ROBOT KIDD	399	SIDE ARMS	399
NEC SUPER GAPHX	2490	BIG MAN WORLD	299	SON SON 2	399
BATTLE ACE GRAPHX	399	BLOODY WOLF	399	SPACE HARRIER	399
GRAND ZORK GRAPHX	399	CHASE HQ	399	STRANGE ZONE	399
PRO JOYSTICK	890	CYBER CORE	399	TAITO MOTOR BIKE	399
JOYPAD	349	DRAGON SPIRIT	399	TIGER ROAD	399
ADAPTATEUR 5J	299	DUNGEON EXPLORER	399	VIGILANTE	395
ADAPTATEUR 2J	195	F1 PILOT	399	VOLLEYBALL	399
		FANTASY ZONE	399		
NOUVEAUTES :		FINAL LAP	399	WINNING SHOT	349
FORMATION FOOTBALL	349	GALAGA 88	399	WORLD COURT TENNIS	349
BATMAN	399	GUNHED	399	WORLD STADIUM	399
BLUE BLINK	349	JAPAN WARRIOR	399	CD ALTERED BEAST	499
BOMB	399	KING OF CASINO	349	CD FINALZONE 2	449
CITY HUNTER	399	KNIGHT RIDER	399	CD GOLDEN AXE	449
F1 CIRCUS	399	KUNG FU	295	CD RED ALERT	499
LODE RUNNER	399	MOTOR ROADER	345	CD SIDE ARMS	499
NINJA SPIRIT	399	MR HELI	399	CD WONDERBOY 3	499
OPERATION WOLF	399	NAXAT OPEN GOLF	399		
PRO WRESTLING	399	NEW ZEALAND STORY	399		
PSYCHO CHASER	349	NINJA WARRIOR	399		
RASTAN SAGA 2	349	PACLAND	399		
SPLATTER HOUSE	399	PC KID	399		
SUPER STAR SOLDIER	349	PRO BASKETBALL	399		
POWER DRIFT	399	ROCK ON	399		
XEVIOUS	349	R TYPE 2	399		

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749	CASINO GAMES	295	MONOPOLY	295
MASTERSYSTEM + PHASER	1049	CALIFORNIA GAMES	295	MIRACLE WARRIOR	395
SUPER SYSTEM		CYBORG HUNTER	285	MY HERO	195
PHASER + LUNETTES 3D	1399	CAPTAIN SILVER	295	NINJA	99
PHASER SEUL	269	CHOPLIFTER	285	OUT RUN	315
PHASER + 3 JEUX	359	DYNAMITE DUX	325	PSYCHO FOX	325
LUNETTES 3 D	309	DEAD EAGLE	295	PHANTASY STAR	395
		DOUBLE DRAGON	325	PENGUIN LAND	295
JEUX :		ENDURO RACER	99	POWER STRIKE	395
AMERICAN BASEBALL	295	FIG FIGTHER	195	PRO WERSLING	265
AMERICAN PRO FOOTBALL	295	FANTASY ZONE 3	265	QUARTET	295
ALTERED BEAST	295	FANTASY ZONE 2	295	RASTAN	99
AZTEC ADVENTURE	255	FANTASY ZONE	99	RAMPAGE	325
AFTER BURNER	325	GOLDEN AXE	325	R TYPE	295
ALLIEN SYNDROME	295	GHOSTBUSTERS	325	RESCUE & MISSION	325
ALEX KIDD	285	GALAXY FORCE	325	ROCKY	255
ALEX KIDD 2	295	GOLVELLIUS	285	SPELLCASTER	295
ALEX KIDD 3	285	GREAT GOLF	255	SCRAMBLE SPIRIT	315
ACTION FIGHTER	99	GREAT FOOTBALL	285	SHANGAI	315
ASTRO WARRIOR/PIT POT	285	GREAT BASKETBALL	255	SHINOBI	315
BASKETBALL NIGHTMARE	295	GREAT BASEBALL	285	SPY VS PSY	315
BOMBER RAID	295	GREAT VOLLEYBALL	99	SECRET COMAND	315
BANK PANIC	195	GLOBAL DEFENSE	195	SUPER TENNIS	315
BLACK BELT	28	GHOST HOUSE	295	SPACE HARRIER	315
		KENSEIDEN	265	TENNIS ACE	315
CLOUD MASTER	295	KUNG FU KIDD	325	TIME SOLDIERS	315
		LORD OF THE SWORD		THUNDERBLADE	315
				TEDDY BOY	315

TRANSBOT	99				
VIGILANTE	325				
WANTED	285				
WORLD SOCCER	285				
WORLD GRAND PRIX	99				
WONDERBOY	285				
WONDERBOY 2	295				
WONDERBOY 3	325				
Y'S	395				
ZILLION 2	285				
JEUX POUR PHASER :					
GANGSTER TOWN	285				
RAMBO 3	325				
SHOOTING GALLERY	285				
JEUX POUR LUNETTES 3D :					
BLADE EAGLE	315				
MAZE HUNTER	315				
MISSILE DEFENSE	315				
OUT RUN	315				
POSEIDON	315				
SPACE HARRIER	315				
ZAXXON	315				
JOYSTICKS SEGA					
SPEED KING SEGA	139				
CONTROL STICK	139				

NINTENDO

CONSOLE DE BASE :		GHOST'N'GOBLINS	325	RC PROAM	325
CONSOLE NINTENDO		GOONIES 2	345	RAD RACER	345
+ 2 MANETTES DE JEUX		GRADIUS	325	SECTION Z	345
+ CABLE PERITEL	690	GOLF	285	SOCCER	285
		IKARI WARRIOR	285	SLALOM	285
CONSOLE ACTION SET :		ICE HOCKEY	345	SUPER MARIO BROS	285
CONSOLE DE BASE		KID ICARUS	285	SUPER MARIO 2	385
+ PISTOLET ZAPPER		KUNG FU	345	TRACK AND FIELD	385
+ DUCK HUNT		LIFE FORCE	285	TIGER HELI	325
+ SUPER MARIO BROS	990	LEGEND OF ZELDA	345	TROJAN	325
			385	TOP GUN	345
PISTOLET ZAPPER	340	METAL GEAR		TENNIS	285
ROBOT	440	MEGA MAN	345	URBAN CHAMPION	285
		METROID	345	VOLLEYBALL	285
ALPHA MISSION	325	MACH RIDER	325	WIZZARD & WARRIOR	345
COBRA TRIANGLE	345	PUNCH OUT	345	WRESTLEMANIA	345
CASTLE VANIA	345	PINBALL	285	XEVIOUS	345
DONKEY KONG CLASSICS	285	POPEYE	185		
DOUBLE DRIBBLE	345	PRO WRESTLING	325	**JEUX PISTOLET ZAPPER :**	
EXCITEBIKE	325	ROBO WARRIOR	345	DUCK HUNT	325
GALAGA	325	RUSH'N ATTACK	345	GUMSHOE	325
GUN SMOKE	325			HOGAN'S ALLEY	325

TO THE EARTH	325		
WILD GUNMAN	325		
JEUX ROBOT :			
GYROMITE	345		
STACK UP	345		
JOYSTICKS			
SPEEDKING NINTENDO	165		
MAX	295		
NES ADVANTAGE	395		
NOUVEAUTES :			
AIRWOLF	345		
DRAGON BALL	345		
FIGHTING GOLF	345		
RYGAR	345		
SALOMON'S KEY	345		
SIMON'S QUEST	345		
ZELDA 2	385		

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____ **CODE POSTAL** _____
Tél _____

carte bleue

Date d'expiration __ / __

Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +15F
*** TOTAL à payer :**

Réglement : je joins ☐ **chèque bancaire** ☐ **CCP** ☐ **Mandat -lettre** ☐ **CB**

☐ **Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)**

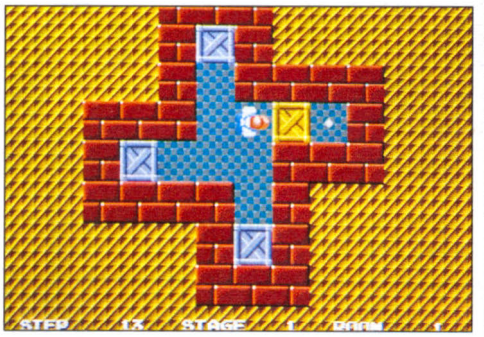
AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

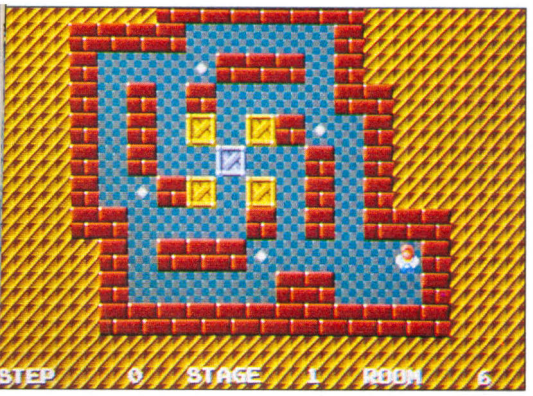
TOP MICRO NEWS

SOKO BAN

Casse-tête chinois sur fond de caisses à jouer.

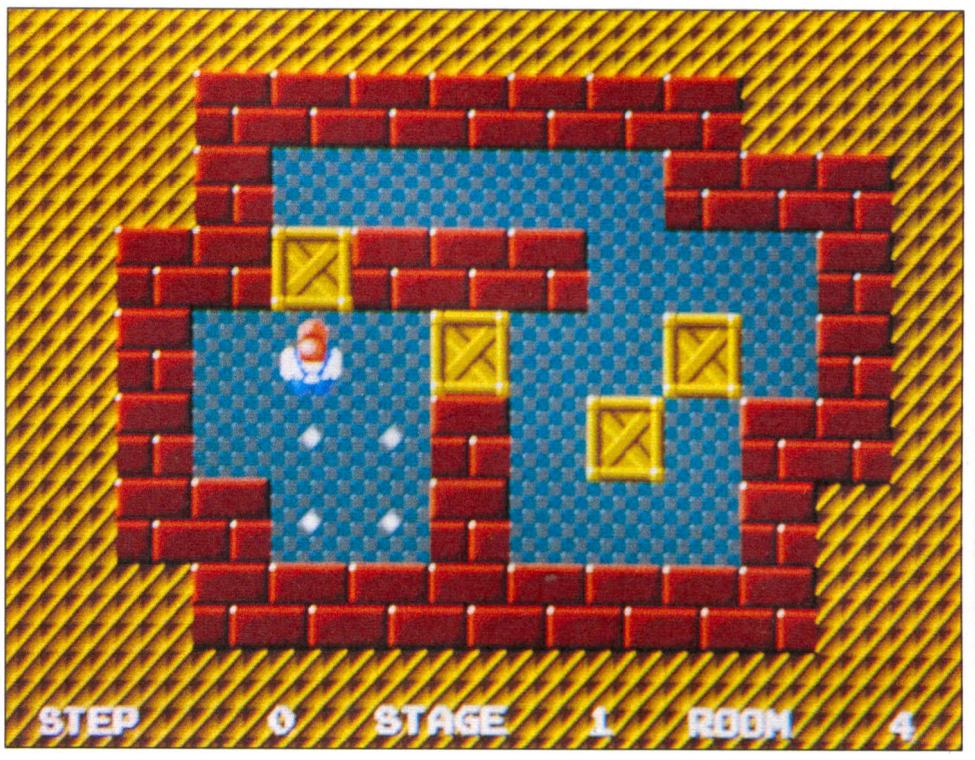
Vous faites le manutentionnaire dans un hangar (du Nord) aux dimensions impressionnantes et devez transporter des caisses éparpillées un peu partout (en des lieux cependant précis). Apparemment c'est pas sorcier, on pousse celle-là, on en met une autre ici et... on se retrouve bloqué. Une seule solution, recommencer le "stage" en prenant garde à ne pas boucher les issues, cause qu'elles sont pas nombreuses les bougresses, et qu'au lieu de jouer les dockers costauds jongleurs de palettes, on a plutôt l'impression d'être handicapé des deux bras - puisqu'il se révèle impossible de tirer une caisse à soi ou d'en pousser deux (ou plus) à la fois. Enfin, impossible n'est pas le mot, on a tout de même droit à l'erreur : une charge poussée malencontreusement peut être ramenée un pas en arrière.





La difficulté bien dosée des niveaux vous engage dans une progression en douceur, sans prise de tête. Au début, le hangar à nettoyer comporte un faible nombre de caisses et d'embûches - d'ailleurs faciles à contourner. Mais ça ne dure pas, dès le quatrième niveau, il faut s'accrocher et faire preuve d'un maximum d'ingéniosité... un vrai casse-tête chinois. Même si les premiers pas déroutent un peu, on se prend vite au jeu et on a de plus en plus de mal à s'en arracher, à moins (comme c'est souvent notre cas) d'avoir un article à rendre dans la minute...

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **G.B.**



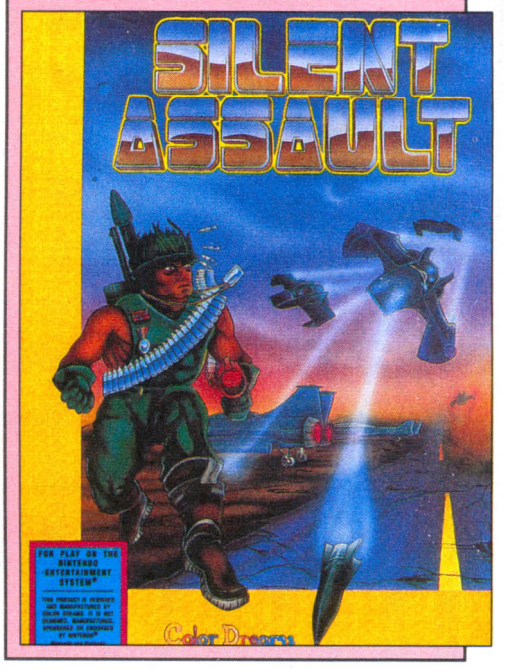
SILENT ASSAULT

Je sais : ça fait la dixième fois ce mois-ci qu'on vous demande de sauver la planète d'une menace provenant d'envahisseurs de l'espace qui chercheraient à prendre le contrôle des forces armées de la Terre (ouf, eh oui - que voulez-vous, depuis David Vincent et ses *Invaders*, on n'a pas fait mieux !).

Votre mission : infiltrer les propres défenses des troupes terrestres afin de déjouer l'espionnite des conquérants intempestifs. A votre disposition, des armes que vous prendrez à l'ennemi et que vous pourrez utiliser dans toutes les positions d'attaque d'un vrai G.I., ainsi que dans des phases de combat en corps à corps... Soyez vigilants car les aliens survolent continuellement la base où ils ont formé une tête de pont et il vous faudra répondre aussi aux attaques venant des airs.

L'action toutefois n'accroche pas vraiment et les graphismes n'atteignent pas le niveau habituel sur Nintendo (cf. *Simon's Quest*). Dommage, car malgré ses petites imperfections, *Silent Assault* nous avait mis l'eau à la bouche...

Cartouche Color Dreams pour Nintendo. **J.-M.O.**



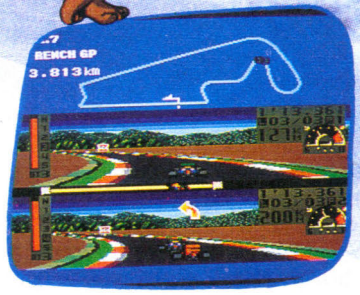
L'ETE SERA NEC!!

GRAND CONCOURS
GAGNEZ UNE
SUPER GRAFX
PAR SEMAINE
EN JOUANT CHEZ
VOTRE REVENDEUR!
DU 1ER JUILLET AU 26 AOUT

.SUPER GRAFX
2490 Frs TTC*

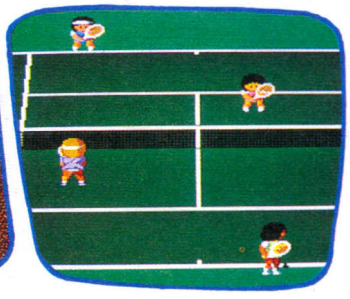
.CD ROM 2
3990 Frs TTC*

.CORE GRAFX
1490 Frs TTC*



BULLETIN DE PARTICIPATION
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES
REVENDEURS DE LA GAMME NEC.
POUR CONNAITRE LE MAGASIN
LE PLUS PROCHE DE CHEZ
VOUS CONTACTEZ NOTRE
HOT LINE ***SODIPENG***
AU 99.08.95.72

*Prix publics conseillés



DISPONIBLES DANS TOUS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE, AUCHAN, BOULANGER, CONTINENT, FNAC, VIRGIN MEGASTORE...

Distributeur: SODIPENG SARL Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

LA GUERRE DES CONSOLES

La bataille des consoles fait rage actuellement. Voici les dernières nouvelles du front...

Avant le grand choc de la rentrée, les adversaires affûtent leurs armes et préparent l'offensive : les nouveautés abondent sur toutes les machines et c'est tant mieux !

SEGA

En France, Virgin Loisirs annonce environ 4 nouveaux titres par mois pour la Master System : **Running Battle, Alex Kidd 4 (in Shinobi World), Freedom Fighter, Gain Ground** en septembre ; **Super Monaco Grand Prix, E-Swat, World Cup Soccer, Submarine Attack** en octobre ; **Jungle Fighter, Shinobi 2, Strider** en novembre ; **Spiderman, Moonwalker, Mickey Mouse, Ace of Aces** en décembre ; **Ghouls & Ghosts, Forgotten Worlds, Chess, Golden Axe Warrior** en janvier.

Les titres suivants sont en cours d'adaptation : **Operation Wolf**, **Assault City** (un jeu de tir), **Slapshot** (un jeu de hockey sur glace), **RC Grand Prix**, **Epyx's World Games, Battle Outrun** (meilleur que *Chase H.Q.*) ; **Ultima 4**, **Double Hawk.**

Quant à la Mega Drive, elle continue son grand bonhomme de chemin au Japon. Les dernières réalisations comprennent **Phantasy Star 3**, **Darwin 4081** - un jeu de Data East datant (sic) de plusieurs années - ; **Vermillion**, une énorme aventure/arcade ; **After Burner 2** (probablement la meilleure conversion d'arcade à ce jour) ; **Assault Suit Leynos**, un autre jeu d'arcade/aventure aux perspectives originales (réalisé par Masyn, un vétéran sur PC Engine).

NINTENDO

Nintendo continue sa percée dévastatrice (voir le précédent numéro) avec une avalanche de nouveautés. Une conséquence intéressante de la domination nintendienne sur le marché américain : les anciennes cartouches sont maintenant proposées à un prix budget d'environ 20 dollars (120 F). Et ceci dans un contexte où chaque sortie d'un jeu Nintendo réalise des records de vente grâce à un nombre d'utilisateurs de base énorme - ce qui n'est pas encore le cas en Europe.

Voici la liste des prochains jeux qui seront importés en France pour la console NES : **Tetris, Teenage Mutant Ninja Turtles, Batman** (qui fait un malheur aux Etats-Unis), **Fester's Quest, Skate or Die** - ces 5 jeux seront disponibles dès cet été ; **Bionic Commando, Blade of Steel, Bubble Bobble, Double Dragon 2, Goal** (football), **Adventure of Lolo, Ninja Gaiden, Paper Boy, Racket Attack** (tennis), **World Wrestling** (catch), **Super Off Road, Ninja 2.**

GAME BOY

Sur la Game Boy, arriveront en septembre : **Kwirk, Arkanoid, Solar Striker, Alleyway, Golf, Tennis** et, of course, **Super Mario Land.**

En Angleterre, où elle avait été jalousement préservée, on peut désormais la trouver à travers tout le pays chez les marchands

de jouets et les spécialistes de micro-informatique.

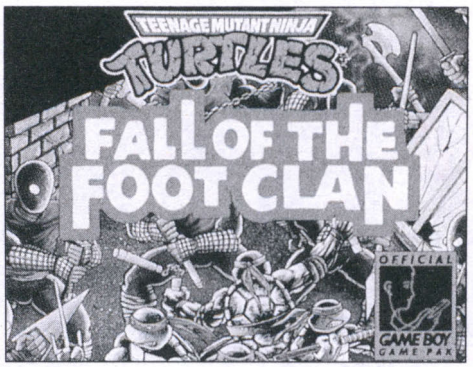
Au Japon, elle se vend très bien et il existe actuellement des dizaines de jeux déjà sortis ou en développement. Les titres : **Penguin Wars, Volleyball, Karateka, Kung-Fu Kid, Double Dragon** (aussi parfait au pixel près que l'arcade), **Wizards & Warriors, Boxxle, Space Invaders, Spider-Man, Soccer Mania, Lockn'Chase, Batman, Nemesis, Paperboy, Qix, Scrabble** et **Bugs Bunny Crazy Castle**. La liste ne s'interrompt pas là - elle grandit chaque mois et viennent s'ajouter encore : **Teenage Mutant Ninja Turtles, Heiankyo Alien, Hyper Lode Runner, Motocross Maniacs, Shangaï, Beetlejuice, NBA Basketball, Final Fantasy Legend, Cosmotank, Dexterity, Q-Billio, Shinobi, Miner 2049, Ghostbusters 2, Malibu Beach Volleyball, Gauntlet 2, Fist of the North Star, Pipe Dream, Spot, Skate or Die**. La popularité de cette console portable se mesure au nombre incalculable d'adaptations d'arcade qu'on lui destine.

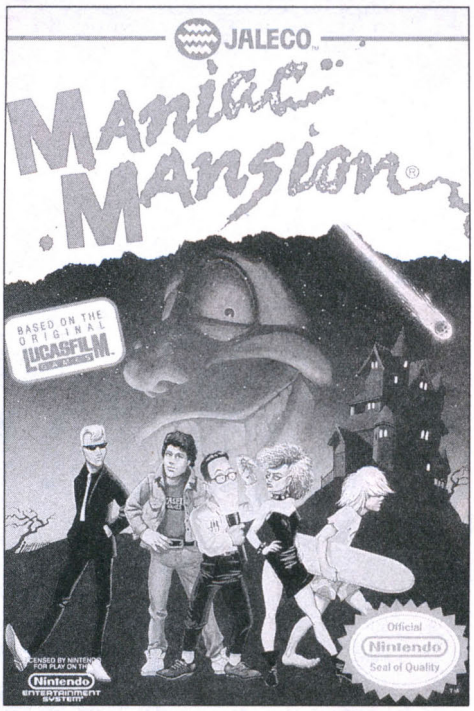
NEC

La PC Engine se trouve aussi en tête des ventes et le nombre de ses utilisateurs grossit de jour en jour - de nombreuses compagnies produisent en quantité des logiciels pour la Nec ! Tout ce qu'on annonce va mettre incontestablement en relief ses qualités, mais attention, il existe des jeux ratés (seul recours : Micro News !).

Une excellente nouvelle : Sodipeng vient d'annoncer que toutes les nouveautés vendues en France pour la PC Engine, ainsi que tous les jeux pour la Super Grafx, ne dépasseront pas 399 F en prix public.

Les derniers titres : **Barumba** (de Namco - un must du shoot'em up), **Tiger Road** (Capcom), **Blue Bink, Energie, Soko Ban World, Maniac Pro Wrestling, Psycho Chaser, New Zealand Story, Super Volleyball, Atomic Robot Kid, City Hunter, Chase H.Q.** (pas mauvais), **Power Drift** (très bien adapté, si l'on considère le phénomène technologique que représente son grand frère de l'arcade). A noter que **Splatterhouse** a été modifié avant sa commercialisation aux Etats-Unis car la séquence d'ouverture montrait une femme enceinte plongeant un enfant dans un bain d'acide !





Le CD-ROM n'a pas été oublié avec de nouvelles réalisations : **Shangaï 2** (un jeu de dominos chinois), **Gampura** (un mah-jong) et **Super Darius** (un shoot'em up de très haut niveau).

ATARI

Atari avance toujours aussi tranquillement en mettant en évidence sa console 7800. Six nouveaux titres étaient prévus pour ce trimestre : **Basketbrawl** (oui - brawl), **Alien Brigade** (genre *Opération Wolf*), **Ikari Warriors, Motorpsycho, Planet Smashers** et un jeu pour le pistolet lumineux : **Barnyard Blaster.**

L'Atari VCS dispose elle aussi maintenant d'un pistolet lumineux et d'un jeu de tir.

La Lynx est en passe de devenir une vraie mine d'or car la demande se révèle bien supérieure à l'offre. Les derniers titres pour cette console : **Chips Challenge** et **Gauntlet 3** (*Gauntlet 3* est seulement disponible aux USA et au Japon, nous en avons un exemplaire entre les mains et ça se joue super !). D'autres titres se profilent à l'horizon : **Rampage Deluxe, Road Blasters, Slim World** (qui nécessite une carte de deux mégas), **Xenophobe** et un shoot'em up à scrolling vertical : **Zarlor Mercenary**. Tous ces titres, à part *Zarlor*, sont pratiquement terminés.

Il y a actuellement 22 jeux en préparation qui sortiront entre juin et janvier ! Des kits de développement ont été expédiés aux USA et d'autres devraient arriver sous peu en Grande-Bretagne.

Le hit **Klax** et **3D Barrage** devraient être disponibles sous peu.

Voilà de quoi satisfaire tous les appétits !

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

LE SYNDROME DE BASEDIT (suite)

Voici la fin du programme de recopie de programme Basic (Basic 128).

Le Major rappelle que ce programme permet de lister sur l'écran ou d'imprimer un programme Basic directement à partir d'une disquette, sans le charger dans la mémoire centrale.

LISTING DE BASEDIT

```
D120 C1 C6 1E BD D1 88 86 01 20 36 10 8C 00 40 10
25: 1449
D130 FF 7A 10 8C 00 48 10 22 FF 72 8C 00 E0 10 25
FF: 1696
D140 6B 8C 01 00 22 07 BD D1 EB 86 02 20 13 8C 01
20: 1282
D150 10 25 FF 58 8C 01 30 10 22 FF 51 BD D1 EB 86
03 : 1741
D160 48 8E D1 66 6E 96 D1 FB D2 07 D1 70 D2 0F
E8 03: 2243
D170 86 00 5F BD D1 B2 8E D6 AF BD D1 9E C6 06
BD D1: 2494
D180 88 BE D7 22 BF 61 85 39 BD EC 0C 5D 27 0F
8E D6 : 1993
D190 5F 1F 98 C6 14 BD EC 0C 8E D6 5B 8D 01 39
34 04: 1635
D1A0 E6 80 27 06 AD 9F D1 6E 20 F6 35 84 6F 80 4A
26: 1868
D1B0 FB 39 B7 61 A0 F7 62 88 C6 1C BD D1 88 39
86 FF: 2435
D1C0 8E 06 00 30 1F 26 FC 4A 26 F6 39 10 FE 61 75
35: 1469
D1D0 FA C6 27 10 8E D7 3B BD D1 88 8E D7 2C 10
8E D7: 2227
D1E0 4B A6 80 A7 A0 8C D7 3B 26 F7 39 10 8E D7
3B C6: 2082
D1F0 21 73 D6 7D B6 D6 7D BD D1 88 39 8E E8 03
BF D1: 2376
D200 6E 7F D6 7C 16 FE A5 86 FF B7 D6 7C 16 FE
9D 86: 2493
D210 00 5F BD D1 B2 C6 0C BD E8 O3 7D D6 7C 10
26 00 :1822
D220 3B 7D 61 78 10 26 00 23  BD D3 B4 BD E8 03
BD E8: 1915
D230 06 C1 02 27 O6 C1 03 27 12 20 E6 BD E8 O6 5D
27: 1320
D240 FA C1 O2 27 F6 C1 03 27 O2 20 D6 C6 O6 BD
D1 88: 1951
D250 C6 10 BD E8 12 BE D7 22 BF 61 85 39 8E D5
0B BD: 2125
D260 D1 9E 8E D5 1D 1O 8E D5 36 CE D4 9B FF 61
E0 C6 : 2523
D270 16 BD  D1 88 8E D5 1D 4F 6D 84 27 05 30 01
4C 20:1461
D280 F7 B7 D5 16 C6 20 86 1E B0 D5 16 E7 80 4A 26
FB: 2192
D290 BD D4 04 C6 20 86 05 E7 80 4A 26 FB 86 0B 10
8E : 1799
D2A0 62 4F E6 A0 E7 80 4A 26 F9 8E E8 12 BF D1
6E C6 : 2387
D2B0 40 F7 60 2B BD E8 12 C6 08 F7 60 2B BD E8
12 7D : 2045
D2C0 61 78 10 26 00 F8 BD D3 B4 C1 0D 27 F2 7F D4
F6 : 2171
D2D0 BD D3 D8 8E D7 56 7F D3 BD 4F 7D 61 78 10
26 00 : 2061
D2E0 DD BD D3 B4 E7 80 C1 20 27 03 4C 20 ED B7
D6 7E : 2295
D2F0 7D 61 78 10 26 00 C7 BD D3 B4 C1 16 26 03 BD
D4 : 1832
D300 4D E7 80 C1 0A 26 E9 8E D7 56 10 8E D4 F8
86 03 : 2108
D310 34 02 B6 D6 7E 30 86 30 01 35 02 E6 84 C1 27
27 : 1495
D320 09 E6 80 E1 A0 26 0E 4A 26 F7 8E D5 66 BD D1
9E : 2176
D330 73 D3 BD 20 06 8E D5 69 BD D1 9E 8E D4 FB
B6 D6 : 2570
D340 7E 30 86 BD D1 9E 34 02 86 05 A0 E4 32 61 8E
D7 :1949
D350 56 E6 80 5D 2A 05 BD D4 75 20 2B 7D D3 BD
26 1F : 1771
D360 C1 20 27 04 C1 3A 26 17 34 04 E6 84 C1 27 26
0D :1281
D370 34 16 73 D3 BD 8E D5 66 BD D1 9E 35 16 35
04 C1 : 1927
D380 0A 27 17 BD E8 12 4C B1 D4 F5 25 C5 BD D3
AA 4F : 2104
D390 BD D3 CC 25 BC BD D3 D8 20 B7 BD E8 12 BD
D3 CC : 2703
D3A0 10 25 FF 2F BD D3 D8 16 FF 29 34 16 8E D5
17 BD : 1930
D3B0 D1 9E 35 96 C6 05 BD D1 88 F6 61 96 39 00 8E
25 : 2212
D3C0 69 BD D1 9E C6 0C BD E8 12 16 FE 7F 34 O4
7C D4 : 2105
D3D0 F6 F6 D4 F6 C1 3C 35 84 34 16 7F D4 F6 7C D4
F7 : 2630
D3E0 8E D5 66 BD D1 9E 8E D5 1A BD D1 9E F6 D4
F7 BD : 2844
D3F0 D4 20 1F 21 BD D1 9E BD D3 AA BD D3 AA
86 03 B7 : 2324
D400 D4 F6 35 96 CE 60 7C E6 C0 8D 15 E6 A0 27 04
E7 : 2335
D410 80 20 F8 11 83 60 7F 27 O6 C6 2F E7 80 20 E8
39 : 1749
D420 4F FD D5 01 34 10 8E D5 01 C6 3E 86 02 B7 61
05 : 1651
D430 BD D1 88 7F 61 7A 86 02 B7 61 7B 86 80 B7 61
7C : 2085
D440 10 8E D5 03 C6 42 BD D1 88 31 27 35 90 BD D3
B4 : 2037
D450 C1 4B 22 15 C1 41 25 11 1F 98  BD D3 B4 34 10
8E : 1608
D460 00 00 30 86 3A 1F 10 35 90 C1 6A 24 04 86 A0
20 : 1149
D470 EC 86 80 20 E8 10 8E D4 9A 31 23 6D A4 27 1B
E1 : 1934
D480 A4 26 F6 10 AE 21 34 12 8E D5 6C BD D1 9E
86 08 : 1902
D490 E6 A0 BD E8 12 4A 26 F8 35 12 39 00 00 A2 D5
E3 :1919
D4A0 A4 D5 EB A6 D5 F3 A7 D5 FB A8 D6 03 A9 D6
0B AC : 2816
D4B0 D6 13 AD D6 1B AE D6 23 B1 D6 2B B2 D6 33
B6 D6 : 2343
D4C0 3B B7 D6 43 B8 D6 4B BD D6 53 C3 D5 73 CC
D5 7B : 2545
D4D0 CD D5 83 CE D5 8B CF  D5 93 D0 D5 9B D1
D5 A3 D8 : 3051
D4E0 D5 AB DC D5 B3 DD D5 BB DE D5 C3 EA D5
CB FA D5 : 3360
D4FO D3 FB D5 DB 00 4E 00 00 52 45 4D 20 20 20
20 20 : 1360
D500 00 00 00 20 76 1F 57 41 54 49 54 1F 57 41 54 49
: 914
D510 54 52 45 20 3A 00 00 0A 0D 00 0C 0A 0D 30 20
20 : 495
D520 20 20 70 72 69 6E 74 20 75 73 69 6E 67 0D 20
20 : 1280
D530 20 20 20 20 20 53 54 41 20 20 20 20 50 55 4D 41
:827
D540 53 4B 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
: 606
D550 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
: 512
D560 50 61 67 65 20 00 1B 21 00 1B 22 00 1B 47 30
30 : 728
D570 30 38 00 00 48 3E 49 49 42 00 00 08 1C 2A 08
08 : 544
D580 08 08 00 00 04 02 7F 02 04 00 00 08 08 08 08 2A
: 229
D590 1C 08 00 00 10 20 7F 20 10 00 00 00 00 07 05 07
: 278
D5A0 00 00 00 00 48 48 7E 48 48 00 00 00 08 08 2A
08 : 480
D5B0 08 00 00 80 52 3F 50 68 54 FA 41 80 52 3F 90
C8 : 1481
D5C0 AC 9A 01 80 51 35 5F 68 54 FA 41 00 3E 41 41
7F : 1506
D5D0 49 49 40 00 38 44 44 38 54 54 18 00 7E  01 4D
4A : 928
D5E0 30 00 00 00 20 55 56 54 38 40 00 00 20 56 55 56
: 744
D5F0 38 40 00 00 38 55 56 54 18 00 00 00 38 54 56 55
: 766
D600 18 00 00 00 38 56 55 56 18 00 00 00 20 55 54 55
: 647
D610 38 40 00 00 00 02 7D 02 00 00 00 00 38 55 54 55
: 559
D620 18 00 00 00 1C A2 A2 E2 22 00 00 00 00 01 7C
01 : 762
D630 00 00 00 00 38 46 45 46 38 00 00 00 3C 41 42 40
: 576
D640 3C 40 00 00 38 45 44 45 38 00 00 00 3C 42 41 42
: 699
D650 3C 40 00 00 3C 41 40 41 3C 40 00 07 1F 44 43
20 : 707
D660 20 6F 75 69 0D 20 20 20 20 20 20 20 43 4D 50
42 : 892
D670 20 20 20 23 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 05
: 141
D680 07 00 C8 00 10 0D 01 38 00 50 07 00 C9 00 0F
OB : 607
D690 01 39 00 0F 07 01 39 00 10 0B 01 39 00 4F 07 00
: 309
D6A0 D0 00 1C 11 03 03 07 00 D0 00 2C 11 03 03 00
0C : 553
D6B0 20 42 41 53 49 43 20 00 07 00 D0 00 1C 12 02
02 : 683
D6C0 00 07 00 D0 00 2C 12 02 02 00 1F 43 5D 45 43
52 : 690
D6D0 41 4E 1F 45 5D 49 4D 50 52 49 4D 41 4E 54 45
1F : 1125
D6E0 48 5D 52 41 5A 1F 48 65 4F 4B 00 07 1F 44 42
50 : 1012
D6F0 52 4F 47 2E 20 4E 4F 4E 20 42 41 53 49 43 00
07 : 938
D700 1F 44 42 50 52 4F 47 2E 20 4E 4F 4E 20 41 53
43 : 1037
D710 49 49 00 1F 41 41 1B 4F 42 41 53 45 44 49 54 1B
: 948
D720 4C 00 00 00 1F 51 40 00 1F 43 42 00 00 05 00 0A
: 431
D730 80 00 05 80 00 05 40 0A 80 00 00 00 00 00 00 00
: 468
D740 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 FF FF
: 765
```

UN PASCAL POUR THOMSON

Pour les férus de programmation, il est important de signaler l'existence d'un langage **Pascal** avec compilateur intégré disponible sur Thomson. Ce *Pascal* est édité par Novtech et distribué par MCM Europe au prix de 390 F.

THOMSON - THOMSON

QUICKJOY VI JET FIGHTER

Un joystick style manche d'avion à large base garnie de ventouses assurant une excellente stabilité.Tous les boutons :auto-fire réglable,tir sont en haut du manche. Permet de changer de vitesse de tir dans un jeu.Contacts à micro-switches. Thomson, CPC, Atari, Amiga...
QUICKJOY VI JET FIGHTER ..... 175 F

CRAYON OPTIQUE

Non seulement le crayon optique vous permet de dessiner directement sur l'écran mais il est indispensable avec certains logiciels.

CRAYON OPTIQUE (Thomson) ..... 135 F

SOURIS

Quand on y a goûté on ne peut plus s'en passer!Plus rapide et plus facile à utiliser que le clavier dans bien des cas,elle deviendra très vite indispensable.

SOURIS (Pour TO8/TO9/TO9+)..... 375 F

SYNTHETISEUR VOCAL

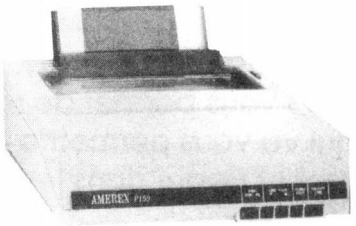
Faîtes parler votre Thomson! Pour dire 'Bonjour' vous dites b-on-j-ou-r.C'est exactement ainsi que vous ferez,grâce à ce synthétiseur vocal,parler votre TO.MO

SYNTHETISEUR VOCAL(T.M.P.I) ..... 545 F

IMPRIMANTE AMEREX P150:

L'imprimante pour tous les ordinateurs! Le principal problème avec une imprimante est qu'elle n'est souvent pas compatible avec tous les ordinateurs et lorsque vous en changez il vous faut souvent changer aussi d'imprimante.Grâce à un astucieux système de switches l'Amerex P150 est compatible avec les ordinateurs Thomson mais aussi Atari, Commodore, Amstrad, PC... Sur Thomson la compatibilité est totale (Screenprint, Paragraphe, Journaliste... fonctionnent sans problème).

- Imprimante Amerex P150 ..... 1 795 F
- Ruban imprimante Amerex P150..... 75 F
- Câble imprimante Thomson MO6,TO8,TO9..... 195 F
- Ruban pour PR90612..... 99 F
- Ruban pour PR90600..... 99 F



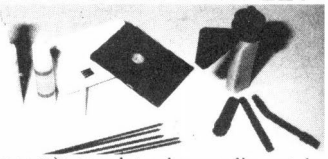
HOUSSES

Une petite housse vaut mieux qu'une grande réparation! La poussière, les cendres, les miettes... causent des pannes! Ces housses en très beau simili cuir blanc lavable éviteront des réparations toujours onéreuses.
Clavier TO8-8D : 85 F - Clav MO6 : 85 F - Clav TO9-9 + : 85 F - Clav TO7-70 : 85 F - Clav MO5 : 85 F - Unité centrale TO9 :115 F - Monit coul Thomson : 125 F - Lect disq 3"1/2 : 80 F - Clav+monit coul TO8 : 185 F - Clavier+monit coul+lect disq.TO8 : 275 F - Clavier+UC+monit coul TO9 : 295 F - Imprim PR 90612 : 115 F

QUICKJOY V SUPER BOARD

Un joystick très complet à large base garnie de ventouses assurant une grande stabilité. 6 boutons de tir, sous le pouce, en gâchette et sur le socle. Vous pouvez régler la vitesse de l'autofire et un chronomètre minute votre temps de jeu. Contacts à micro schwitches. Thomson, CPC, Atari, Amiga...
QUICKJOY V SUPER BOARD ..... 195 F

KIT DE NETTOYAGE COMPLET



Ce kit de nettoyage très complet redonnera l'aspect du neuf à votre ordinateur. Le mini-aspirateur et ses différents embouts, les cotons tiges, les produits de nettoyage vous serviront à nettoyer autant le clavier que le moniteur ou l'imprimante. Avec la disquette spéciale prévue à cet effet vous nettoierez les têtes de lecture de votre lecteur de disquettes dont l'encrassement peut endommager gravement vos disquettes.

KIT NETTOYAGE AVEC DISQ. 3"1/2..... 200 F

PARAGRAPHE :
LE traitement de texte sur TO8 !
– Paragraphe (Profil) T8 ..... **595 F**

LANGAGE PASCAL : NOUVEAU
Plus rapide que le basic, commun à tous les ordinateurs, le langage PASCAL est de plus en plus adopté par les programmeurs.
– Langage PASCAL (compilateur et éditeur intégrés) (Novtech) T8/9/9+ ..... **390 F**

LE JOURNALISTE :
Enfin un vrai logiciel de P.A.O. pour ordinateurs Thomson !
– Le journaliste (Nathan) T8/9+ ..... **847 F**

SPEEDY WONDER: Le SEUL compilateur BASIC existant pour THOMSON! La vitesse du langage machine à la portée de tous! T08/8D disquette - *Ref. 012003, 249 F.*

BUDGET FAMILIAL: Calculez votre budget: des graphiques vous en donneront une vue d'ensemble. TO8/9/9+ disquette - *Ref. 012001,149 F.*

GRAFFITI: L'outil de dessin absolu: le seul à fonctionner dans les modes 2, 4 ou 16 couleurs! Loupe, remplissage, GR$, etc. T08/8D disquette - *Ref. 012002, 249 F.*

CHANGEMENT DE PROGRAMME: Plus de 25 programmes utilitaires et de jeux sont au menu de ce livre pour la série TO/MO. *Ref. 013002, 95 F.*

BLUE WAR: Une simulation de sous-marin exceptionnelle dont vous ne reviendrez (peut-être...) pas! TO8/9/9+ disquette - *Ref. 011004, 149 F.*

LOST SATELLIT (SOS Space) : Simulation très complète de navette spatiale avec récupération de satellites perdus. TO8/8D9/9+ disquette. *Ref 011016, 149 F.*

DEATH PLANET (Planète Morte) : Votre vaissau spatial s'est écrasé sur une étrange planète. réussirez-vous à en repartir ? TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref.: 011017, 149 F.*

1000 BORNES : Adaptation du célèbre jeu d'arcade. L'ordinateur est un adversaire redoutable : TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref.: 011011, 149 F.*

MONOPOLIC : Une adaptation très réussie du célèbre jeu. Jusqu'à quatre joueurs simultanés ou seul contre l'ordinateur. TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref 011007, 149 F.*

BREAKER : Arcade. Un casse-briques multi-tableaux avec bonus (raquette large, collante...) et pièges. Diabolique ! TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref 011012, 149 F.*

DON CAMILLO : Arcade. Allumez les cierges pour entrer au paradis en évitant les diablotins. Multi-tableaux. TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref 011013, 149 F.*

BLUE STAR : Le meilleur Space Invaders pour Thomson. Multi-tableaux, animation d'enfer, difficulté croissante. Un must! TO8/9/9+ disquette - Ref. 011008, 149 F.

BON DE COMMANDE

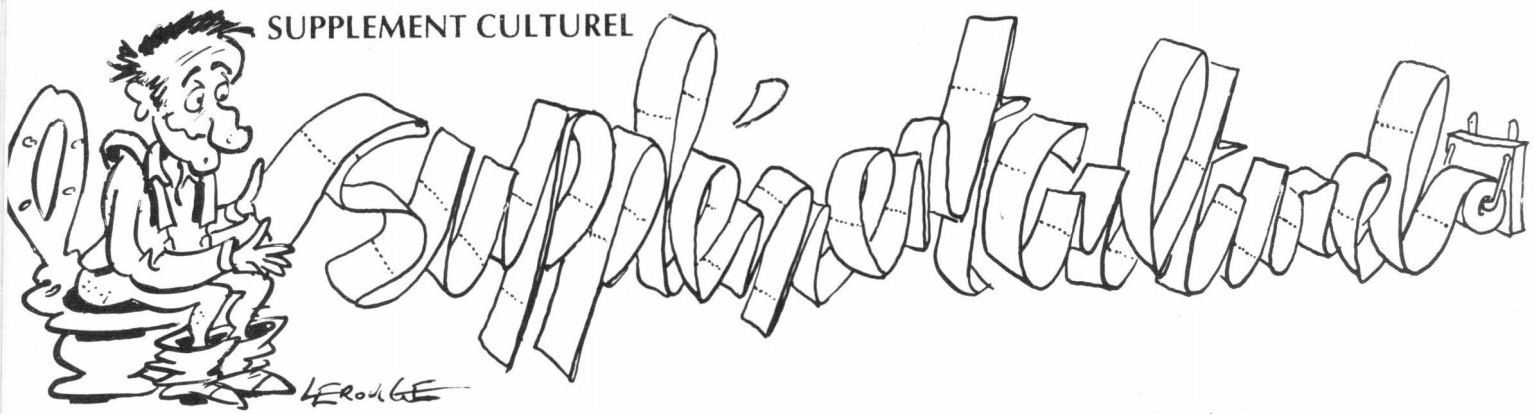
à retourner accompagné de votre règlement à :
M.C.M. EUROPE - 17, rue de la Prévoyance
94300 VINCENNES

Nom:.....Prénom:.....
Adresse:.....
.....
Code.postal:.....Ville:.....
Je possède un THOMSON (type):.....
☐ *Cassette* ☐ *Disquette 3,5 P.*
Je règle par:
Chèque ☐ *bancaire* ☐ *postal à l'ordre de M.C.M. EUROPE*
(Tous nos envois se font en recommandé)
SIGNATURE OBLIGATOIRE:

Article	Réf.	Quant.	Prix total
		PORT	
		TOTAL	

Frais de port: 26 F jusqu'à 450 F d'achats, 32 F jusqu'à 1 000 F d'achats, 95 F au dessus.
(France métrop. uniquement).

Bon de commande valable 2 mois seulement après sa parution.



On vous a traité de cancre ou d'attardé mental lorsque vous jouiez à *Pac Man* ?
Aujourd'hui Micro News vous permet de relever la tête :
voici un supplément culturel qui va vous permettre de fièrement positionner votre collec' de Micro News entre Kant et Hegel dans les rayons de votre bibliothèque !

METAPHYSIQUE

DIEU EXISTE-T-IL ?

"Dieu est un fumeur de havanes" proclame **Serge Gainsbourg**.

C'est pourquoi, lorsque la femme de **Groucho Marx** lui dit en manière d'ultimatum : "Choisis ! ce sera moi ou tes horribles cigares qui sentent si mauvais", il répondit immédiatement : "Nous resterons bons amis, et tu pourras même garder notre meublé, rue Karl Marx Brothers".

Woody Allen, quant à lui, est catégorique : "Non seulement Dieu n'existe pas, mais essayez d'avoir un plombier pendant le week-end !..."

FUNERAILLES

Woody Allen assista à la crémation de **Sandor Needleman**, un homme obsédé par l'arrangement de ses funérailles. A la demande de son fils, Woody avait même apporté les saucisses...
Needleman avait déclaré un jour : "Je préfère l'incinération à l'enterrement, et les deux à un week-end avec ma femme." Il choisit donc la crémation et fit don de ses cendres à l'Université de Heidelberg, qui les dispersa aux quatre points cardinaux, puis engagea l'urne au mont-de-piété. A propos de piété, notons que Needleman mourut dans la plus grande dévotion puisque ses dernières paroles furent : "Non, merci, pas de pingouin, j'en ai déjà un !"
(Destins tordus - Robert Laffont)

DILEMME

Aimeriez-vous passer un week-end avec Dieu ? Ou bien avec Serge Gainsbourg ? Ou Groucho Marx ? Ou Woody Allen ? Ou pire, avec la femme de Groucho Marx ? Ou bien avec celle de Sandor Needleman ? Ou avec les deux femmes à la fois ?
Dieu nous préserve à jamais de ces trois dernières extrémités !

RELIGION

Frédéric Dard, homme de grande piété, s'est beaucoup interrogé sur la finalité de la vie, la mort et ce qui s'ensuit :

- Je croise en Dieu et en notre Sainte-Paire le Pape Jean-Pollac II.

- A Lourdes : Sainte Vierge, prothésez-nous !

- Quand je pense à tout ce que Dieu m'a fait ! A commencer par moi...

- Par l'amour, l'homme tente de rejoindre Dieu ou l'animal, au choix, mais tu ne peux pas te consacrer à une religion si tu as de l'arthrose aux genoux.

- Jeanne d'Arc n'a pas sauvé la France en étant guerrière, mais en étant combustible.

- Si tu as un pied dans la tombe, fais-le-toi couper.

- Les cimetières sont éclairés au néant.
(Les mots en épingle de San Antonio - Fleuve Noir)

DEVOIRS DE VACANCES

PROBLEME DE CHIMIE

Madame X. avait deux fils hydrocéphales et en avait honte. Elle n'osait plus se promener avec eux. Les gens, sur son passage, se moquaient :
- Tiens, voilà les hydros du village...
Elle décida donc un jour de les mettre dans un centre pour enfants handicapés et vieillards grabataires car, forcément, ce genre d'individus gêne... Seulement, en France, les places sont rares. On finit par lui trouver deux lits disponibles dans une pièce où monsieur Eugène, une victime de la route, était allongé, complètement occis.
Le lendemain matin, une infirmière eut la surprise de constater la disparition des occupants de la chambre et d'y trouver à la place... une flaque d'eau !

Pourquoi ?
Parce que deux hydros gênent plus un occis Eugène, ça donne de la flotte, bande de cancres !

GEOGRAPHIE

La régionalisation n'est pas tellement convaincante. En France, seule la Drôme adhère...
C'est pourquoi nous vous proposons des jumelages de villes françaises - afin de rapprocher les Français dans cette France bien de chez nous.

Vittel-Mantes ; **Brie-Auch** ; **Givet-Agen** ; **Sens-Pau** (à la demande des étudiants) ; **Le Puy-Sète** (à la demande des pêcheurs de crevettes) ; **Pithiviers-Nevers** (pour économiser de la peinture) ; **Hyères-Dax** (en hommage au prince des farfelus) ; et enfin **Tarascon** et **Menton** (avec le même rasoir ?).
On nous signale en dernière minute un jumelage avec une ville belge :
Charleroi et **Clamecy** (vive le Roi !).

PROBLEME DE LOGIQUE

Monsieur Vittorio Valentino est accusé d'être l'amant de la fille aînée de madame Vocca. Cette dernière, en effet, a trois filles - belles et désirables : Louisa, Mona et Linda. Vittorio ne veut pas répondre tant que sa prétendue maîtresse ne sera pas à ses côtés.

De qui est-il l'amant ?

La réponse est évidente puisqu'il répond au policier qui l'interroge :

- Je ne parlerai qu'en présence de Mona Vocca !

MECANIQUE

Profitez de l'anniversaire de votre voiture pour souffler ses bougies. Découpez-la en parts égales. Celui qui trouve un Saint-Christophe dans son morceau a gagné.

POESIE POUR LA MEMOIRE

Afin de développer votre mémoire, apprenez par cœur le texte suivant :

TOI

Toi la femme qui a perdu son mari
Et qui habite un bel immeuble neuf.
Si tu veux profiter de la vie...
Tu n'as qu'à aller te faire cuire un veuf !

Toi l'opticien, tu n'auras jamais d'argent,
Jamais de sous dans ton petit portefeuille.
Car l'opticien, même s'il a beaucoup de clients,
Est obligé de travailler à l'œil...

Toi l'archevêque, tu vas trop au cinéma,
Voir des westerns au lieu de bénir les noces.
Tu as tort car au moindre bruit derrière toi,
Tu te retournes... la main sur ta crosse.

Toi la gravosse qui veut monter dans ma chambre,
Je suis d'accord si tu t'habilles tout en blanc,
Et si tu viens me voir le 24 décembre...
Il n'y a qu'à Noël que je mange du boudin blanc !

Toi le soldat muté dans les sous-marins,
Un bon conseil si tu veux revoir ta Berthe.
Dis-toi que dans les sous-marins,
Faut éviter de dormir la fenêtre ouverte.

Toi, Thela, le gentil prêtre du Tibet,
Pourquoi ne me dis-tu pas : "Comment ça va ?"
Ainsi, à ta question je répondrais :
"Pas mal et toi Lama Thela..."

ACTUALITES

LOTO

On nous signale qu'au prochain tirage du Loto national, le numéro 15 sera non-partant.

RESULTAT DES COURSES

Résultats de la troisième course : *le prix V. de Dessert.*
- 1er : *Bistouk 8* (cheval anglais des écuries Boulding).

- 2ème : *Danlam 1* (dont les copropriétaires sont Alain Delon et Serge Lama).

- 3ème : *Nuid' Noce* (monté par Yves Saint-Matin).

Commentaires
Que va encore dire le Pape lorsqu'il saura qu'en France - à 60 contre 1 - on touche : *Bistouk Eight, Danlam 1 avant Nuid' Noce ?*
En attendant Lama-Delon va nous servir à boire.
En ce moment, un heureux gagnant est allongé dans l'enceinte réservée aux chevaux et hurle à qui veut l'entendre :
- Si je veux embrasser ma *Bistouk Eight* au paddock, c'est qu'il y a Longchamp que je l'aime...

Résultats de la journée d'hier.
1ère course : *Invalide* est arrivé dans un fauteuil.

2ème course : *Enrhumé* et *Crotte de nez* sont arrivés dans un mouchoir.

3ème course : aucune nouvelle des 22 partants.

4ème course : *Prix Leur Président de la République* (on se demande vraiment à qui il est, n'étant ni le vôtre ni le mien).

Premier : *Lolo* (des écuries Devaux).

Deuxième : *Bridge* (monté par Mezan).

Troisième : *Gilda* (appartenant à la famille des Ducion-Sanzi).

Les rapports avec *Lolo-Bridge-Gilda* peuvent, malgré tout, être intéressants.

5ème course : *Post-Scriptum* est arrivé en tête.

Pronostics pour le tiercé de dimanche prochain.
0 - 3,1416 - 184

RESULTATS SPORTIFS

- **Jeumont** bat **Lens**.

- **Bar** bat **Cannes**.

- **Feysin** bat **Dijon** (dans les gorges du Tarn).

- **Sète A.C.** bat **l'Aisne**.

- **U.S. Bidonville** bat **Luchon**.

LA VIE DES SECTES

Prochainement, dans le sens de bientôt, les frères Moon et Sully vont ouvrir à Paris la première secte-shop française.
Malgré des tas de tracasseries de leur ministre de la Religion d'Etat (car on peut se demander vraiment à qui il est, n'étant ni le vôtre ni le mien), j'ai pu me procurer un de leurs catalogues et je vous en propose un extrait :

- Boîtes d'amulettes.
- Sucettes à goût roux.

Dans le rayon "Librairie", vous trouverez, entre autres, un bouquin sur le culte des Mormons, en langue anglaise, sous le titre : *Mormon's Cult.*
Vous y trouverez aussi des brochures techniques tel : *Comment bonzer sans soleil.*

Au rayon "Alimentation", la catalogue vous propose :
- Conserves de veau doux.
- Bouddha blanc.
- Croix-sang.
- Druides aux amandes.
- Hostie Spumante.

Dès l'ouverture, et ce pendant toute la première semaine, les clients recevront en cadeau un Amer-Missel (avec ou sans son chat).

DERNIERE MINUTE

- Les grévistes professionnels ont déposé un préavis de travail. Ils iront à l'usine dès demain, et ce pendant vingt-quatre heures.

- Le corps de femme retrouvé à Paris, dans le canal St-Martin, était un corps humain...

- Le mystère de la malle sanglante est éclairci : la malle était en osier !

- Deux amis, heureux de se retrouver après quinze ans de séparation, ont complètement raté leur poignée de mains hier, à l'Espace Cardin.
L'un souffre d'un hématome en haut de la cuisse droite, l'autre est parti se reposer dans le coma...

- Pour les non-voyants, une nouvelle boisson non alcoolisée : *Canada Braille*.

ACTUALITES REGIONALES

- L'hospice des vieux de Tremblons-les-Connasses fait dire que cette année, pour la Fête Nationale, l'Arthrite aux Flambeaux n'aura pas lieu.

- Monsieur le Maire d'une commune de Seine-Maritime, arrondissement du Havre, fait dire à ses administrés que :
- Tancarville... y'a d'l'espoir !

- Madame Alice de Saint-Paulin - le célèbre écrivain, auteur de *Porcs... Salut* ! - est une ancienne prostituée.
Elle était grue hier, mais aujourd'hui elle est mentale. Son dernier roman, *Le docteur Livarot*, laisse déjà subodorer un certain succès. Leur ministre de la Culture (car on peut se demander vraiment à qui il est, n'étant ni le vôtre ni le mien), lui a demandé si son métier précédent n'était pas un handicap dans sa carrière. Elle nous a répondu :
- Dans cette immense crémerie qu'est la Nation, le Méchant hurle... mais le Bon bêle.

- A la grande fête de Fouzy-les-Joyeuses dans le Bas-Rhin - donnée à l'occasion de la remise de "l'Entonnoir d'Or", prix récompensant le meilleur écrivain loufoque et farfelu - étaient présents :

Le Comte A. Rebourg (haut-délégué aux Conneries Spatiales).

L'Abbé Résina (venu avec le curé Trécy et un père missionnaire en civil).

Le géant Videchier et le nain John (ceux qui font souvent le cirque).

Romain de Tasseur (fabricant de culottes de zouaves).

Rémi Fassolle (compositeur. Une anecdote : sa sœur est femme de ménage à la Porte Dorée et elle ne s'en plaint pas. Comme elle dit souvent : "J'ai un sol facile à cirer")

Laurent Houtan (directeur de zoo).

Richard Dassault (fils du constructeur des fameux tanks Harville).

Simon Tourvien (futur président de n'importe quoi).

Foutrinette Faigaffe (première femme du docteur Ogino).

Nicole Nipot (vendeuse de ruban adhésif).

Laura Laurapa (joueuse professionnelle).

Sacha Hutte (surveillant général très tolérant : comme son oncle Ben, il ne colle jamais).

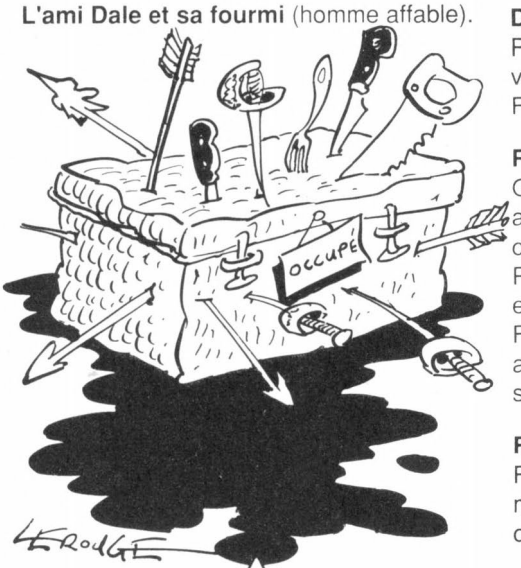
Monsieur Depipe (tailleur).

Jean-Marie de Paran (père de douze filles).

Jean des Racines de Parjour (dentiste).

Sylvie I. Mourapa (infirmière).

L'ami Dale et sa fourmi (homme affable).



Drack Ulla (jolie chef de sévices à la société Malle et fils).

Dédé Déclou (bègue).

Jacques Humule (banquier).

Pierre Carré (poseur de moquette dans les salles de séjour rondes).

Bien sûr, n'a pas pu venir : **Feu Darty Fils**.

LES RECETTES DE CUISINE DE TANTE EULALIE

Deux fois par mois, votre mère ronchonne lorsque vous lui demandez d'acheter Micro News. Aujourd'hui, surprise ! voici une rubrique spécialement à son intention - bon appétit, maman !

Mettez dans votre cocotte-minute un étudiant travailleur, 5 litres d'eau, sel, poivre, bouquet garni et beurre. Laissez cuire une heure.
Ensuite, plongez-y deux livres de messe peints en vert. Vous obtiendrez ainsi un délicieux **potache aux verts-missels**.

Steak tard-tard à l'italienne

Faites-vous un steak APRES minuit et ensuite... vous serez ravi au lit. Pas trop de poivre sinon... aïe au lit. Mais si vous aimez manger épicé, c'est au fond du couloir à gauche.

Potage automate

Découpez en petits morceaux le patron d'IBM-France. Les mettre dans votre robot-Marie. Ajoutez une pointe d'ail, des clous de girofle, des écrous-vices, un pot de germanium, du tuyère râpé. Laissez cuire selon le Plan Calcul.

Dinde aux marrons (en kit)

Petite dinde - Votre secrétaire n'est qu'une - votre poing dans la gueule - des marrons - Foutez-lui dix fois - Elle aura donc.

Ravelon de lignard sauce Bridaine

Gludez 500 g de toïne de lignard en ayant auparavant fait moufflir deux ou trois morceaux de grute.
Rajoutez 50 g de batour, une pointe de luche et quelques bradoches.
Faites une sauce Bridaine classique mais accentuez plus le tuclard pour rendre l'ensemble plus goubreux. Servir séparément.

Rat d'égout de mouton

Faites la recette classique mais servez en même temps des œufs à la cloaque ou du croupi de sansonnet.

Laissez stagner trois mois et ensuite... servir rapidement !

Coq au vingt du mois
Le 20, vous êtes fauché. N'achetez donc pas de coq mais trois kilos de patates. Faites une purée avec deux kilos et des frites comme légume...
Décorez éventuellement avec des pommes vapeur.

Salade de fruits conjoncturelle
Dans un grand récipient, mettez des pommes d'arrosoir, des fraises de dentiste, des poires à lavement, des pêches interdites (ou miraculeuses, selon la saison), des tranches de chapeau melon, des morceaux de loulou de pommier Rami et un kilo de stuc en poudre.
Faites macérer le tout dans un litre de poireaux-sirop.
A servir très frais.

DANGER !

Certains fabricants de produits alimentaires font des profits très substantiels. Mais quoi qu'ils comment qui font me demanderez-vous ? La réponse est là, dingue, je ne vous le fais pas dire : ils utilisent des "colorants" ou autres vacheries chimiques.
Ces produits sont très dangereux à la consommation. Bon, il faut bien que les gens bouffent, d'accord. Mais avec des saletés pareilles, petit pied, non, je veux dire :
- Peut-on encore employer le verbe "bouffer" ?
Quand Pierre Doris, un de nos maîtres, était petit, sa famille mangeait à la carte. C'est celui qui tirait l'as de pique qui pouvait se servir dans la marmite où il n'y avait qu'une seule part ! Mais la bouffe était bonne.
Voici donc, malgré les pressions exercées sur le journal, un bout de la liste de ces produits dangereux :

- X 101 (**guyluxaménicol**) : exhausteur de bon goût.

- X 102 (**gluatedemourousite**) : vomitif très puissant.

- X 103 (**pierrebelmate de fréro roulanticol**) : corps bizarre donnant envie de changer de chaîne de télévision.

- X 104 (**métroboulododo de banlieusate**) : produit très dangereux qui transforme l'individu en robot.

- X 105 (**pistono fissapapate**) : produit nocif pour l'économie actuelle.

- X 106 (**mitterano rocarol marchaidoctryl**) : agents séparateurs.

- X 107 (**Ribourelite Merlin Betonyl**) : hallucinogène.

- X 108 (**uapate charlatanol**) : agents peu réassurants.

- X 109 (**dechavatte cielmonmardyl**) : provoque l'art de couper la parole aux gens et la méchanceté gratuite.

UN METIER POUR L'AVENIR

Lorsque vous aurez fini vos études, il faudra travailler ! Voici, afin de vous aider dans votre choix, une liste des meilleurs métiers de demain, sélectionnés par Micro News...

Brigade anti-grange - pilote décès - la vodka de la défonce - fautes au Greffe - pédé résident du rectum gêné râle - maréchal délogé - bijoutier relogé - roteur compositeur - tireur des litres - marchand de douleurs - interprêtre.

Les intéressés doivent se présenter à l'Agence Nationale pourri l'Emploi aux heureux habituels. Les formes d'alités à remplir sont rapides. Demandez monsieur Assez Dick, il vous aidera en tout et même pour le reste.

Certains métiers, plus sophistiqués, demandent à être explicités. En voici la liste rouge :

Agriculteur : manque de blé pour investir. Charrue dans les brancards.
Antiquaire : rien de neuf.
Armurier : métier des culasses.
Assureur : avenant sauf si affaire nouvelle.
Avocat : métier des avoués.
Bains publics : c'est la douche écossaise.
Bazar : comme c'est bazar.
Bijoutier : pas brillant.
Boucher : ça gigote.
Bouchons : ça flotte.
Brocanteur : métier à faire ailleurs.
Chapelier : c'est la haute forme.
Charbonnier : permet de passer ses weekends à Suie-Coke.
Coiffeur : à s'en mordre les douilles.
Confection : il faut souvent faire la manche.
Confiseur : c'est pas de la tarte.
Cordonnier : travaille à la petite semelle.
Couleurs : c'est pas toujours rose.
Dentiste : ça molaire passable en ce moment.
Disquaire : tourne rond.
Electricien : il faut toujours être au courant.
Epicier : ça balance.
Fleuriste : de temps en temps, c'est le bouquet.
Horloger : pour réussir, il faut une veine de coucou.
Hôtel : va et vient (surtout la nuit).
Imprimeur : manque de caractère.
Informatique : épate.
Libraire : métier à la page mais souvent une couverture.
Lingerie fine : des hauts mais surtout des bas.
Maître-nageur : il faut plonger.
Maroquinier : l'affaire n'est pas forcément dans le sac.
Menuisier : pour ne pas se noyer, il faut faire la planche.
Musée : tu Louvres et t'attends la Monet.
Opticien : il faut ménager sa monture.
Pâtissier : c'est pas de la tarte.
Peintre : on est vite au bout du rouleau.
Pharmacien : toujours les mains pleines d'ampoules.
Photographe : ne manque pas d'objectif.
Plombier : il y en a qui siphon.
Tabac : enfant de pétun.
Teinturier : se détache.
Et enfin pour nos lectrices,
Madame Pipi : pour gagner sa vie, il faut être bien dans son assiette.

Voilà, maintenant vous savez tout et l'avenir s'offre à vous, radieux - vous pouvez bronzer tranquillement sur la plage...
Christian Gornas/Jean-Michel Berté

JEUX-ENIGMES

Eh là ! Faudrait voir à arrêter de mater les seins nus tout autour de vous sur la plage...
Au travail ! Prenez un stylo et essayez de résoudre les casse-tête suivants...
Ça y est, vous avez mis plein de crème solaire sur votre magazine adoré. Cochon !

QUI EST QUI ? QUI FAIT QUOI ?

Au CNPB (*Convention Nationale des Programmeurs Bourrés*), qui a lieu au CNIT (auquel on peut accéder par le RER - ou le TGV pour nos amis lyonnais qui n'ont pas de TUC mais connaissent mieux le PIF que le PAF et, bien qu'étant très BCBG mais pas NPA, sont abonnés à la SNCF et clients à la BNP), quatre programmeurs - deux spécialistes Atari et deux pros de l'Amiga - fraternisent. Ils ont pour noms : **Harry Crackos, Byte Destroyer, Captain Disk** et **Yoko**. Ces quatre futurs amis sont : l'un anglais, l'autre américain, les deux derniers français. Après avoir plus que joyeusement bu à leur amitié naissante, ils sont arrêtés par Daniel du Tilleul, shérif de l'APPP (*Agence pour la Protection des Programmeurs Pipés*). Ils déclinent ainsi leur identité (ils sont bourrés, don't forget !) :

- Harry Crackos : "Aux Etats-Unis, personne n'aime les ST !"
- Byte Destroyer : "Harry, Yoko et moi ne travaillons pas sur la même machine !"
- Yoko : "Byte Destroyer et moi travaillons sur la même machine !"
- Harry Crackos : "Moi, j'suis un Amigados !"
- Byte Destroyer : "J'suis français !"
- Yoko : "Les Français n'aiment pas tous la même bécane !"

"A l'aide ! crie le shérif. Qui est qui ? Qui fait quoi ?"

SOLUTION DES JEUX

Captain Disk est français et travaille sur un Atari ; Byte Destroyer est français et a un Amiga ; Harry Crackos vient des Etats-Unis et n'aime que les Amiga ; enfin, Yoko est anglais et possède un Atari.

QUI EST QUI ?

LE LABYRINTHE DES MOTS

DEBUT, TESTER, ROBOCOP, PIANO, OR, RENEGADE, EXTRA, ACTIVISION, NINJA, AMI, INITIEES, SORT, TOMBERA, ATARI, FIN.

B	E	R	E	T
A		O		R
R	A	D	I	O
B		E		N
E	C	O	L	E

DESSINS CROISES

REBUS

COGTELEVISION (**CokteiVision**), AIN FAUX GRAMME (**Infogrames**), LENT COR (**Lan-khor**), DEL FINE (**Delphine**), CIL MARE ILE (**Silmarils**) et enfin le dernier : RAIN BOW HEARTS (**Rainbow Arts**) en anglais s'il vous plaît !

DESSINS CROISES

La grille se remplit à l'aide des dessins. La première ligne reçoit le mot commun aux trois dessins de la première ligne ; la première colonne reçoit le mot commun aux trois dessins de la première colonne... Ainsi chacune des trois lignes et des trois colonnes reçoit un mot commun aux trois dessins qui lui correspondent.

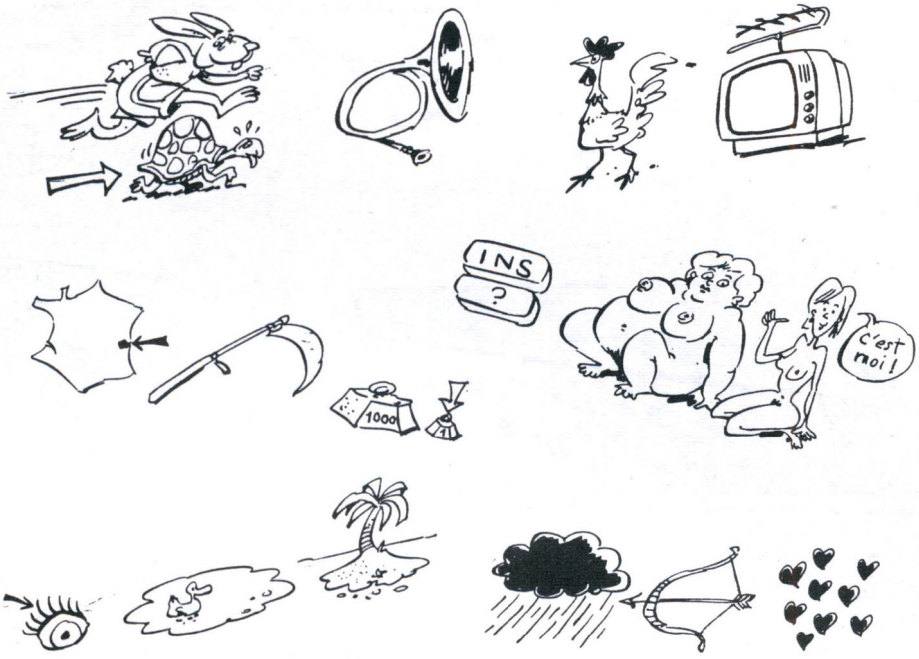
LE LABYRINTHE DES MOTS

On commence au début et on finit à la fin... Malin ! Mais il ne faut faire le parcours qu'en lisant des mots entiers et intelligibles.

```
                ORDINATEUR
DEBUT             O       E
    E             O       F
    S           EXTRABALL L
  EBMTOIT       D   C   O E
  L   E         A   T   GOX
  E  ROBOCOPG   I   I   I I
  G           IE    V   C O
  A           AN    ISERION
  N           NE    SNEVE
  TORRIDE     OR    IPUOL
  EMANUELLET        OR
EUQIPMYLOYEAJNINO
Q   NO    G  RM
U   DT    I  INITIEES
I   YS    C  G    RSO
P    I    I  A      R
ELEPHANTE    AREBMOTIR
         LIAIT      I A
             A      L N
             R      E G
           FIN      G E
             REIDUTEER
```

REBUS

Parmi ces six éditeurs, un seul n'est pas français...
Le retrouverez-vous ?



SPECIAL THOMSON

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON... COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !

THEOPHILE

N°10 ..... ÉPUISÉ .....

N°11 ..... ÉPUISÉ ..... Basic.

N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théo-trucs.

N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.

N°10 ..... ÉPUISÉ .....

N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo.

N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.

N°14 Programmation structurée - L'extra-moniteur.

N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector.

N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.

N°17 Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur.

N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings.

N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

TEO

N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique.

N°8 ..... ÉPUISÉ .....

PORT GRATUIT

CADEAU !

Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 25 F = ... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

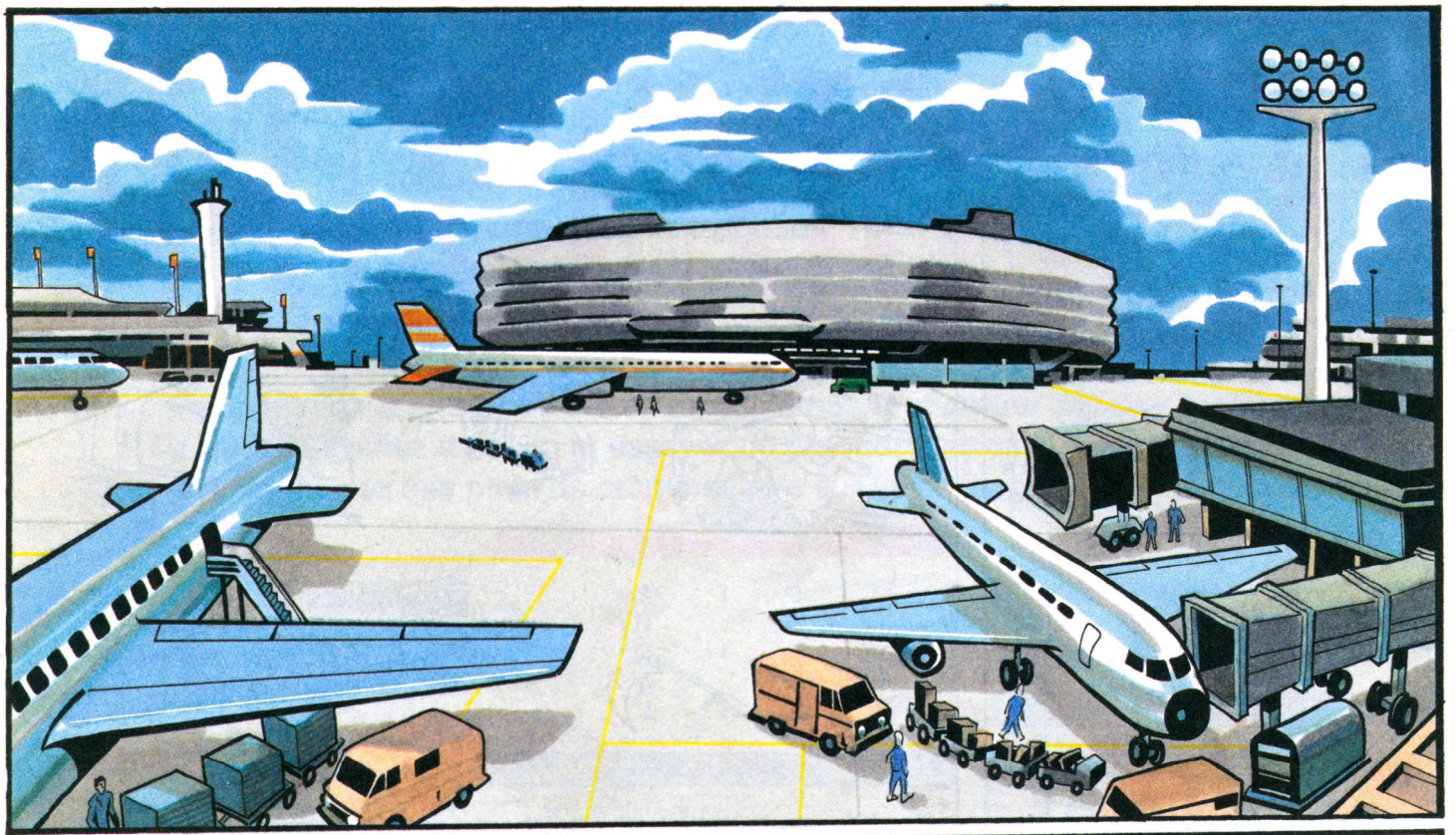
Nom.....Prénom.....Age .....

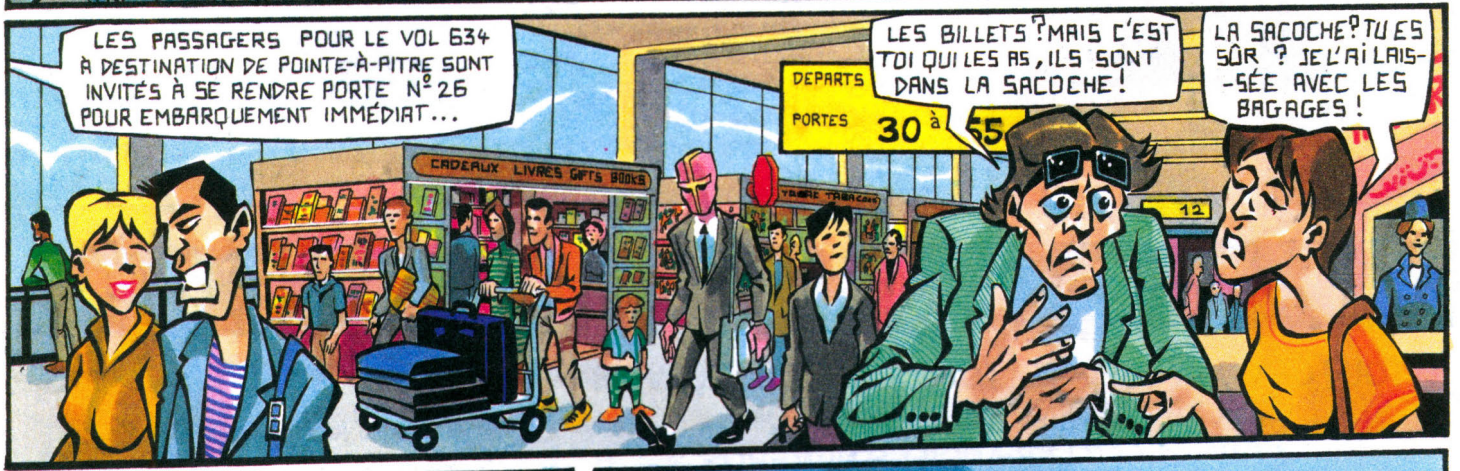
Adresse.....

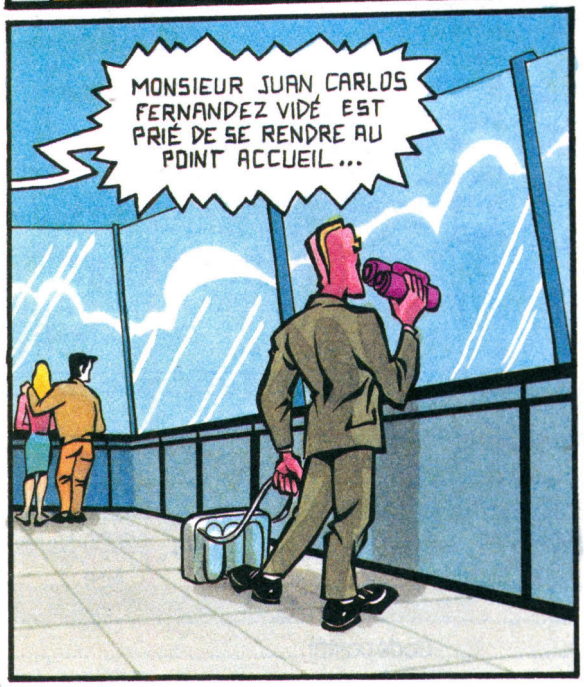
Ville.....Code postal.....

BARGON ATTACK

RASHEED + MARC BROTHERS







Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack,
les Bargoniens attaquent réellement la Terre…

...À ROISSY, LE MYSTÈRE PLANE. POURQUOI L'ARMÉE INTERDIT-ELLE AUX CIVILS (JOURNALISTES ET PARLEMENTAIRES CONFONDUS), D'ACCÉDER À LA CARCASSE DE L'AVION QUI S'EST ECRASÉ CE MATIN EN BOUT DE PISTE SUR L'AÉROPORT CHARLES-DE-GAULLE, ALORS QU'IL ALLAIT ATTERRIR?

EST-CE, HYPOTHÈSE, PARCE QU'IL NE CONTENAIT QUE DES SCIENTIFIQUES DONT SIX SPÉCIALISTES EN PHYSIQUE THERMO-NUCLÉAIRE, ET QUE CEUX-CI ÉTAIENT EN POSSESSION DE DOCUMENTS ULTRA-CONFIDENTIELS ?

ENCORE UNE FOIS, MYSTÈRE... EN ATTENDANT L'OPPOSITION ET LES JOURNALISTES ONT MANIFESTÉ LEUR INQUIÉTUDE DEVANT CETTE SITUATION. UN INDIVIDU, QUI N'A PAS VOULU DÉVOILER SON IDENTITÉ, ET ON COMPREND POURQUOI...

...NOUS A TÉLÉPHONÉ UN PEU AVANT MIDI POUR NOUS COMMUNIQUER L'INFORMATION SUIVANTE - JUGEZ-EN PAR VOUS MÊME - LES POMPIERS N'AURAIENT DÉCOUVERT AUCUN CORPS ...

... JE DIS BIEN AUCUN CORPS, NI PASSAGERS NI MEMBRES D'ÉQUIPAGE, PARMI LES DÉCOMBRES DE L'APPAREIL. CETTE SINISTRE PLAISANTERIE NE PEUT AMUSER QUE SON AUTEUR...

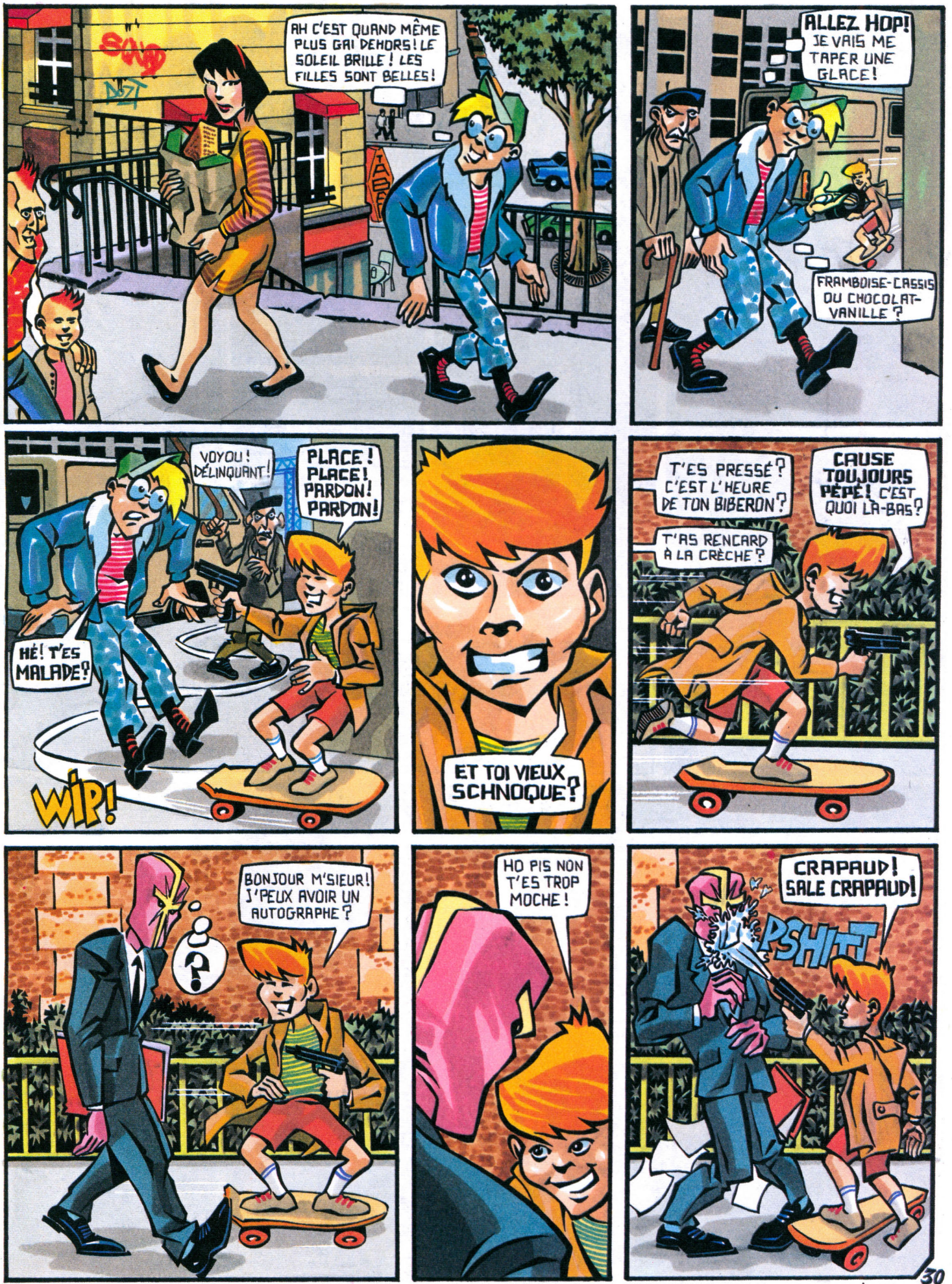
ET MAINTENANT JE ME TOURNE VERS VOUS, JEAN-YVES GATELOUP. ENSEMBLE, NOUS ALLONS FAIRE LE POINT SUR CETTE VAGUE DE DISPARITIONS QUI SECOUE LA FRANCE DEPUIS PLUSIEURS MOIS DÉJÀ. TOUT D'ABORD, JE M'ADRESSERAI AU SCIENTIFIQUE, PUISQUE VOUS ÊTES CHERCHEUR AU CNRS ET QUE VOUS VOUS INTÉRESSEZ PLUS PARTICULIÈREMENT AU PHENOMÈNE DE LA RUMEUR. ENSUITE C'EST AU CROYANT QU'IRONT MES QUESTIONS. POUR CEUX QUI NE LE SAVENT PAS VOUS APPARTENEZ À L'ÉGLISE RÉFORMÉE DU PARTENARIAT COSMIQUE...

EN TANT QUE SCIENTIFIQUE? MAIS C'EST ÉVIDENT!

CES DISPARITIONS SONT L'ILLUSTRATION PARFAITE DU PRINCIPE DE LA RUMEUR! ON M'A DIT QUE...

ZAP

INCROYABLE! ILS SONT PARTOUT! BON BIN... JE VAIS ALLER FAIRE UN TOUR...


AH C'EST QUAND MÊME PLUS GAI DEHORS! LE SOLEIL BRILLE! LES FILLES SONT BELLES!
ALLEZ HOP! JE VAIS ME TAPER UNE GLACE!
FRAMBOISE-CASSIS OU CHOCOLAT-VANILLE?
VOYOU! DÉLINQUANT!
PLACE! PLACE! PARDON! PARDON!
HÉ! T'ES MALADE?
WIP!
ET TOI VIEUX SCHNOQUE?
T'ES PRESSÉ? C'EST L'HEURE DE TON BIBERON?
T'AS RENCARD À LA CRÈCHE?
CAUSE TOUJOURS PÉPÉ! C'EST QUOI LÀ-BAS?
BONJOUR M'SIEUR! J'PEUX AVOIR UN AUTOGRAPHE?
?
HO PIS NON T'ES TROP MOCHE!
CRAPAUD! SALE CRAPAUD!
PSHITT

A suivre...

...FURVAN !... ÔZ... ÔZ EST LÀ... JE SUIS SA DOULEUR ET... IL M'ENTEND !... SOUTIENS-MOI... JE VAIS LE PERDRE...
...AAAAAAH !... TU... DOIS M'AIDER FURVAN ... C'EST... C'EST UN ORDRE !...

"... LE GRAND MOUVEMENT PRIME ET L'ESPÉRANCE DE LA PLUS INFIME PARCELLE DE VIE EST SA VASSALE ..."
... C'EST L'ORDRE DES CHOSES FURVAN... IL FAUDRA T'Y FAIRE! ... MAINTENANT RÉVEILLE-LA. IL NOUS FAUT REPARTIR !...
12

A suivre…

Ouï fm 102.3

LES CONCERTS QU ONT DU SENS

UILLET

2 - Sound Garden
- espace ornano

7 - "Raggamuffin Sunsplash" :
Culture - Donavan - Sanchez...
- aquaboulevard

9 - Midnight Oil
- bercy

0 - Alice Cooper
- olympia

EPTEMBRE

8 - Devo
- élysée montmartre

1 - Pixies
- zénith

8-29 - Festival Futurama
- élysée montmartre

CTOBRE

2 - Suicidal Tendancies
- Slayer
- Megadeath
- Testament dans Clash The Titans
- zénith

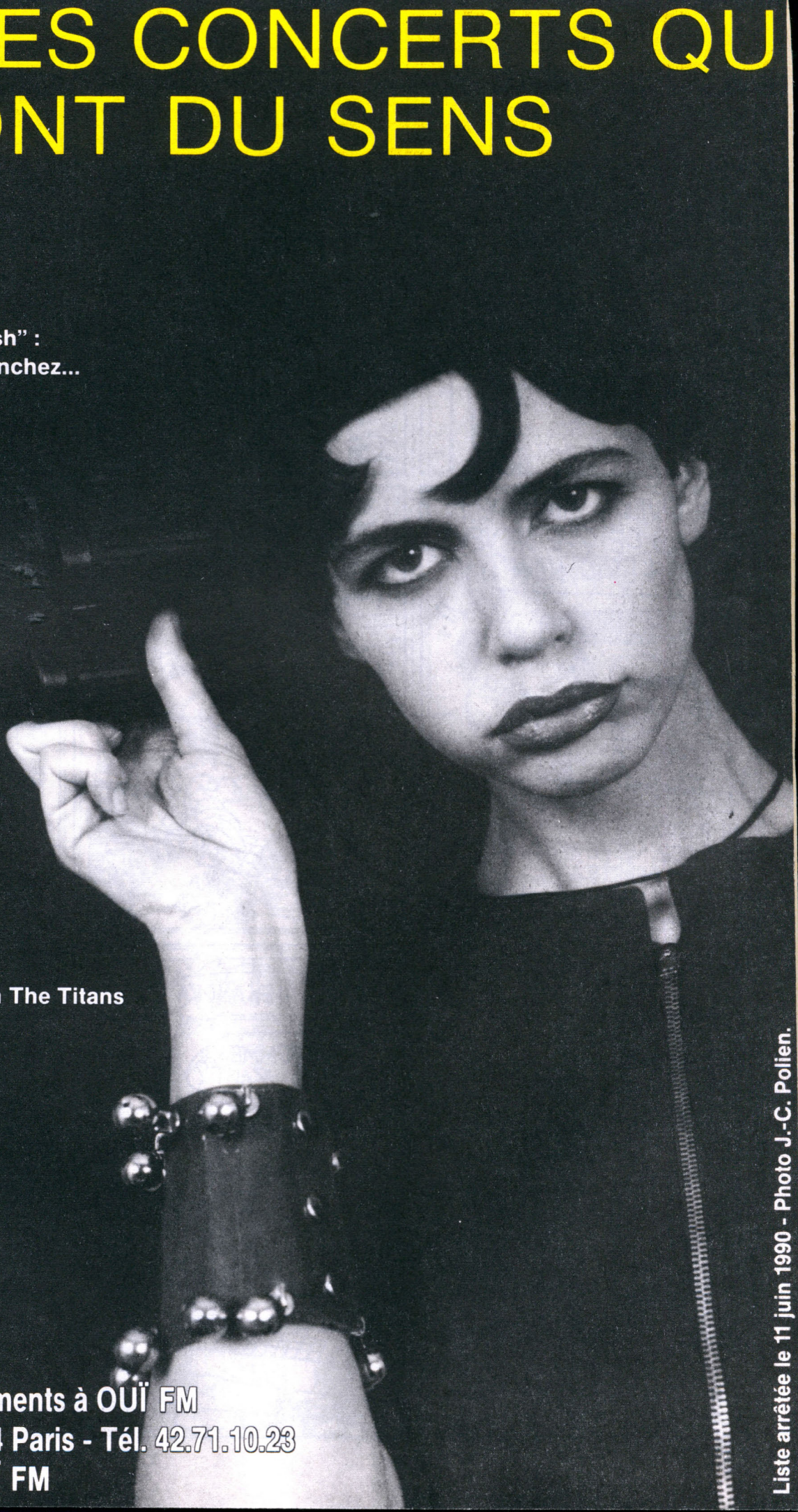
8 - Ramones
- zénith

9 - Pretenders
- zénith

9 - VRP
- olympia

OVEMBRE

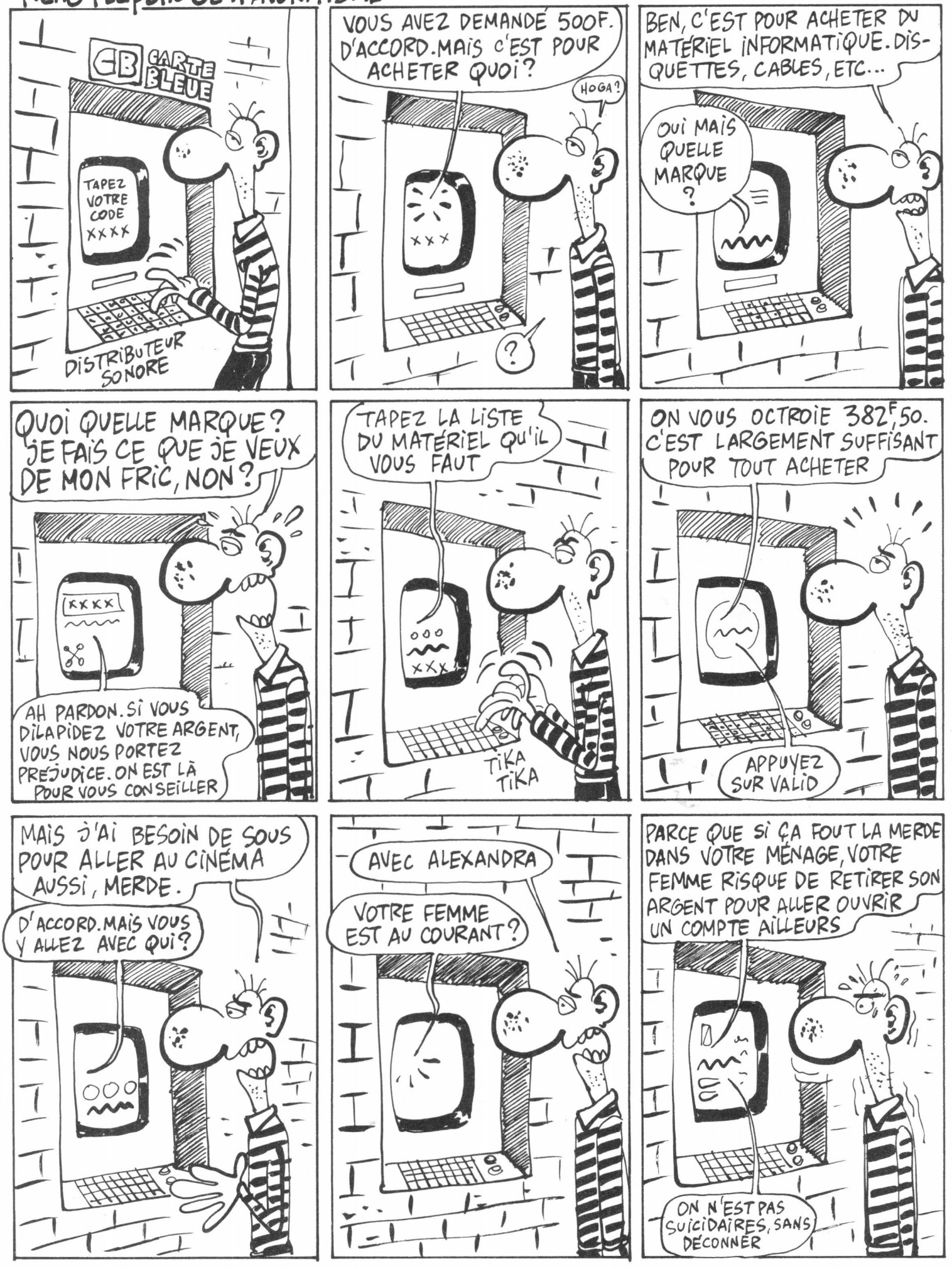
1 - Dead Can Dance
- olympia



illetterie et Renseignements à OUÏ FM
, rue Beaubourg, 75004 Paris - Tél. 42.71.10.23
nfo Concerts 36.15 OUÏ FM

Liste arrêtée le 11 juin 1990 - Photo J.-C. Polien.

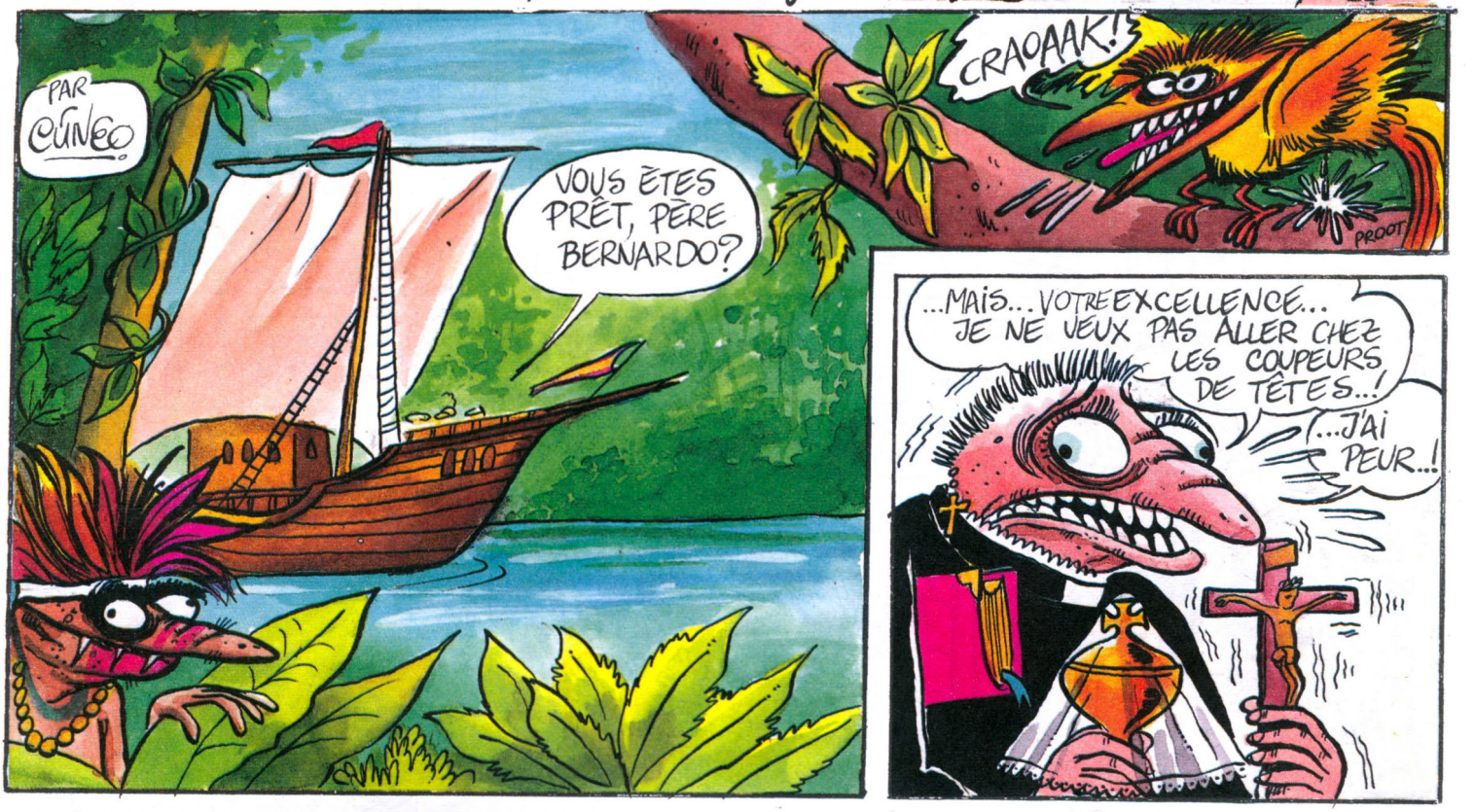
René Flapaho Ga : FAVORITISME

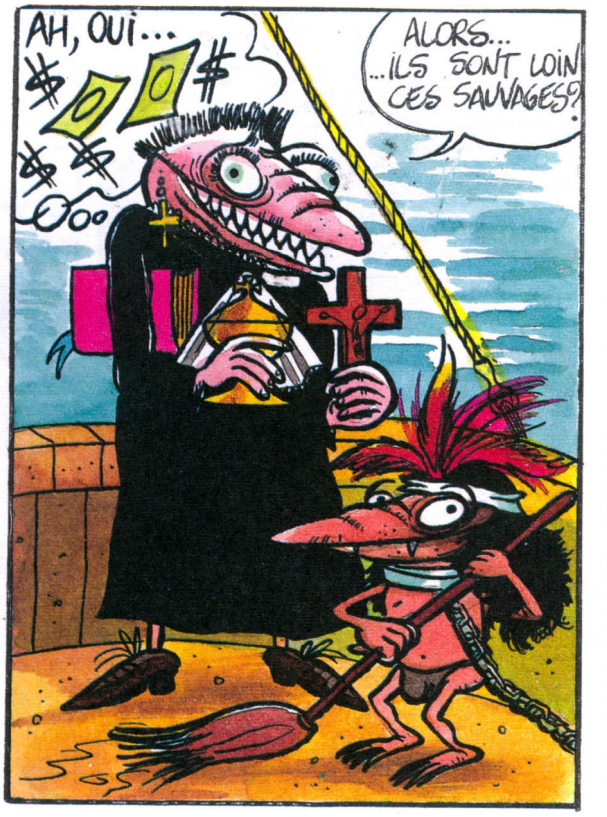


DONNEZ-MOI 500 BALLES SINON JE CASSE TOUT!!
OKAY OKAY. ON SE CALME
VOUS ALLEZ VOIR QUEL FILM ?
CYRANO AVEC DEPARDIEU
IL EST À QUELLE BANQUE DEPARDIEU ?
ON N'EST PAS LÀ POUR CAUTIONNER LES CLIENTS DE NOS ADVERSAIRES, NON?
JE CROIS QU'IL EST À LA BANQUE ZLIKA!
ÇA VA. C'EST UNE FILIALE
OKAY POUR LES 500 BALLES. MAIS ON VOUS HUMILIE UN PEU PARCE QUE VOUS ÊTES CHIANT.
BZZZ
N'OUBLIEZ PAS VOTRE CARTE
FLOPA
PAUVRE CON. ABRUTI. ESPÈCE DE NAIN!!
VOUS POUVEZ M'INSULTER. JE SUIS PROGRAMMÉ POUR N'EN AVOIR RIEN À FOUTRE
IL MARCHE BIEN LE DISTRIBUTEUR?
HEIN? AH OUI TRÈS BIEN
TRÈS TRÈS BIEN
SANS PROBLÈME
BZZZ. TAPEZ VOTRE CODE
CHLAKA
RETIREZ VOS BILLETS.
N'OUBLIEZ PAS VOTRE CARTE
ET LUI POURQUOI VOUS LE FAITES PAS CHIER?
ARRÊTE TES CONNERIES. C'EST LE NEVEU DU PATRON
ON VA PAS CRACHER DANS LA SOUPE
OÙ IL VA LUI?
CARALI 5/90

BERNARDO

un missionnaire à la conquête de l'Amazonie





LES VOILÀ! LES COUPEURS DE TÊTE...!
AÏE...! CEUX-LÀ?
VOUS LES VOYEZ, MON PÈRE...? DESCENDEZ!! ILS VOUS ATTENDENT POUR LE CATÉCHISME!
BON COURAGE, PÈRE BERNARDO!
...LE VATICAN ME MANQUE!
EEEH... SUIVEZ-MOI, MES FRÈRES!
BON... COMMENÇONS LA PREMIÈRE LEÇON...
...UNGA UNGA!
NOOON! PAS ÇAA!
AAAAHH!
TCHAC..!
...ILS LUI ONT COUPÉ LA TÊTE?
PLAF!
...PAS VRAIMENT...
...PAUVRE BERNARDO! ON S'EST TROMPÉ DE TRIBU..!
...VIERGE MARIE!!
LE PÈRE BERNARDO ARRIVERA-T-IL À CONVERTIR CES SAUVAGES?
VOUS SAUREZ LA SUITE DANS LE PROCHAIN ÉPISODE:
"Bernarda, une carmelite À LA CONQUÊTE DE L'AMAZONIE..."
CUNEO.

Rosie Zounette
REGARDEZ ÇA, ROSIE C'EST UNE MERVEILLE. JE L'AI ACHETÉE CE MATIN...
L'ORDINATEUR ORIGINAL DE RASPOUTINE LUI-MÊME.
LE PC DE L'ENFER
Ouchho trademarque
MAIS ENFIN MR BONPLAN IL N'Y AVAIT PAS D'ORDINATEURS À CETTE ÉPOQUE
MAIS SI, JUSTEMENT. ...CELUI-LÀ ! C'EST ÇA QUI FAIT SA VALEUR.
C'EST AUSSI ÇA QUI FAÇONNE SON HISTOIRE; ÉTRANGE, ÉSOTÉRIQUE, AMBIANCE POSSESSION DÉMONIAQUE ET TOUT LE TREMBLEMENT...
...ET ÇA NE VOUS EFFRAIE PAS ?
AH! AH! QUI CROIRAIT À CES SORNETTES... UN ORDINATEUR DOTÉ D'UN LOGICIEL MALÉFIQUE AH AH ÇA SERAIT DU GRAND-GUIGNOL.
MAINTENANT ATTENDEZ-MOI, JE VAIS CHERCHER DE LA GLACE POUR VOTRE WHISKY

VOUS SAVEZ CET ORDINATEUR GÈRE TOUT DANS LA MAISON, LES PORTES, LES FENÊTRES, LA TÉLÉ, LE FRIGO...
HAAA
QU'EST-CE QU'IL VOUS ARRIVE MR BONPLAN?
BON DIEU! IL FAIT TELLEMENT FROID, QUE MA MAIN EST RESTÉE COLLÉE AU BAC À GLACE...
ET LE BAC À GLACE EST COLLÉ AU FREEZER!
TENEZ BON, IL Y EN A POUR UN INSTANT.
DÉPÊCHEZ-VOUS ÇA CAILLE.
WHAOUOU! VOUS DEVRIEZ VOUS PASSER LA MAIN SOUS L'EAU CHAUDE...
AAAH LA VACHE... JE ME DEMANDE CE QUI PEUT BIEN AVOIR PROVOQUÉ ÇA ?!
...VOUS DEVRIEZ CHERCHER DU CÔTÉ DE VOTRE ORDINATEUR FOU... C'EST SANS DOUTE LUI QUI VOUS A JETÉ UN SORT...
...BLAGUE À PART FAITES ATTENTION AVEC L'EAU, ELLE EST BOUILLANTE.

HAAA
MAIS ENFIN MR BONPLAN... IL FALLAIT FAIRE ATTENTION.
WHOOAAAG...JE...JE ME DEMANDE SI CE N'EST PAS L'ORDINATEUR..
BOBO
MAIS NON, VOYONS... C'EST UN COUP MALHEUREUX.
TOUT DE MÊME... CETTE HISTOIRE DE MALÉDICTION ...
OUVREZ-DONC LA FENÊTRE, ROSIE, J'AI BESOIN D'AIR FRAIS.
1er SECOURS.
...QUELLE ÉMOTION. POUR UN PEU JE ME METTRAIS À Y CROIRE, À CE LOGICIEL DU DIABLE.
VLA
¡¡¡H!
MON DIEU LE COURANT D'AIR.

HAAR
LE PC MALÉFIQUE.. C'EST LE PC MALÉFIQUE.

ÉCOUTEZ MR BONPLAN, IL N'Y A PAS DE MALÉFICE, CE NE SONT QUE DES INCIDENTS AU QUOTIDIEN.
BOBO

ALLEZ VOUS COUCHER. UNE BONNE NUIT PAR LÀ-DESSUS ET IL N'Y PARAITRA PLUS RIEN
DIEU VOUS ENTENDE.

VOUS RESTEZ DORMIR AVEC MOI, ROSIE?
VOYONS, SOYEZ RAISONNABLE, AVEC VOTRE MALCHANCE D'AUJOURD'HUI, VOUS N'AURIEZ PAS FINI D'ÉVOQUER LA MALVEILLANCE DES DÉMONS

LE LENDEMAIN MATIN, CHEZ ELLE, ROSIE PREND GENTIMENT SON PETIT DÉJEUNER.
BOUFFE
BOUFFE
BAFFRE
DÉGLUTIT
ROTE
ROTE
PÉÉTE
PÉÉÉTE
CALVADOS OLD FINGS!

BOM BOM BOM
ROSIE!? OUVREZ VITE JE VOUS EN PRIE!
CALVADOS OLD FINGS!

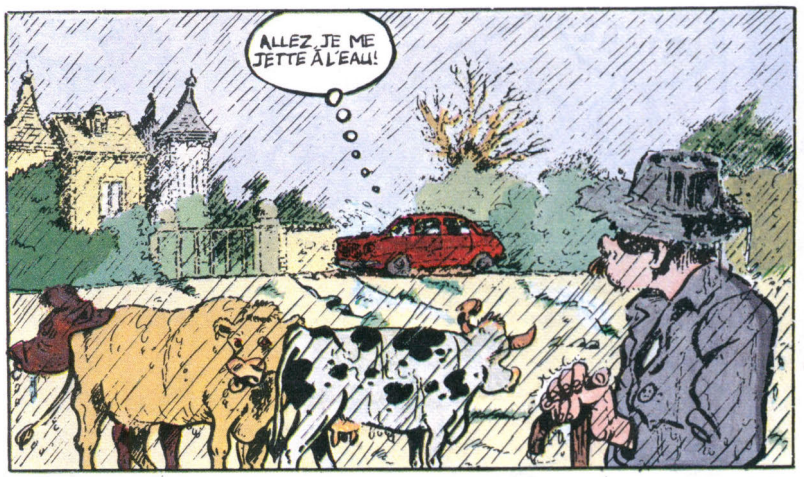
MR BONPLAN?! QU'EST CE QU'IL VOUS ARRIVE ?
ROSIE C'EST AFFREUX, LA MALÉDICTION, LA MALÉDICTION DU PC.

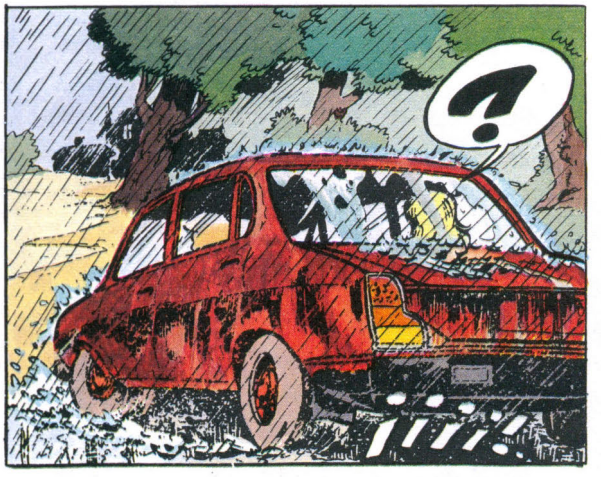
C'EST TERRIBLE! TERRIBLE!
CE MATIN MON RÉVEIL N'A PAS SONNÉ.
MON LIT CONVERTIBLE S'EST REPLIÉ TOUT SEUL.
JE SUIS TOMBÉ EN PANNE DE CAFÉ.
ET MA VOITURE N'A PAS VOULU DÉMARRER.
JE CROIS MR BONPLAN QUE SI VOUS ÊTES CONVAINCU DE L'EXISTENCE DE CETTE MALÉDICTION, IL VAUT MIEUX FAIRE APPEL À UN EXORCISTE.
UN EXORCISTE, T'EN CAUSES LE V'LA..." ROBERT KOVALSKI INGÉNIEUR EXORCISTE EN INFORMATIQUE". JE VOUS PRIE DE ME LAISSER SEUL AVEC LE DÉMON?
HEU... OUI... MAIS FAITES ATTENTION À LA MOQUETTE QUAND-MÊME...
TOUT SEUL?! MAIS QU'EST CE QU'IL PEUT BIEN FAIRE LÀ DEDANS?
ÉCOUTEZ... IL FAIT DES INCANTATIONS MAGIQUES
MICRO NEWS
ALORS!? VOUS VOUS SENTEZ RASSURÉ?
JE LE SERAI QUAND ÇA SERA TERMINÉ.

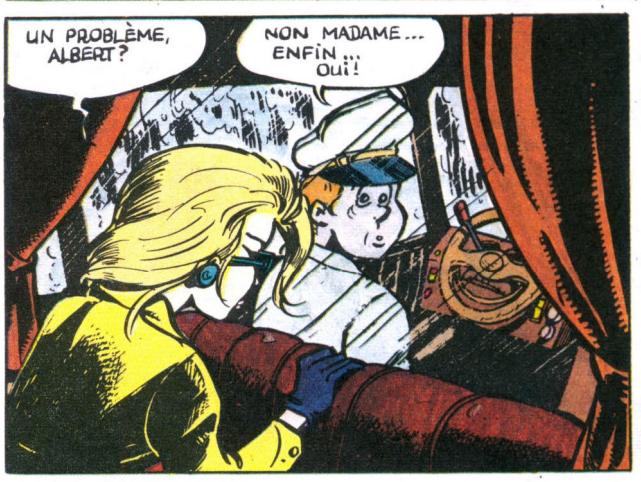
ÇA Y EST, C'EST TERMINÉ. VOTRE ORDINATEUR EST PARFAITEMENT NORMAL, A PRÉSENT VOUS POUVEZ MÊME JOUER AVEC.
TIT. TIT. TIT.
ÇA MAAARCHE
DE VOUS A MOI MADEMOISELLE, VOTRE AMI NE VA PAS TRÈS BIEN. UN ORDINATEUR MALÉFIQUE, ON A JAMAIS VU ÇA...
L'ESSENTIEL EST QU'IL CROIT QUE TOUT ÇA EST FINI... MERCI DE VOUS ÊTRE PRÊTÉ A CETTE COMÉDIE, ROBERT.
TIT. TIT. TIT.
...ET QUEL LOGICIEL LUI AVEZ-VOUS LAISSÉ POUR JOUER.
OOOH QUELQUE CHOSE DE DIVERTISSANT.
"NUCLEAR BLITZ KRIEG" UN JEU BIEN INNOFENSIF.

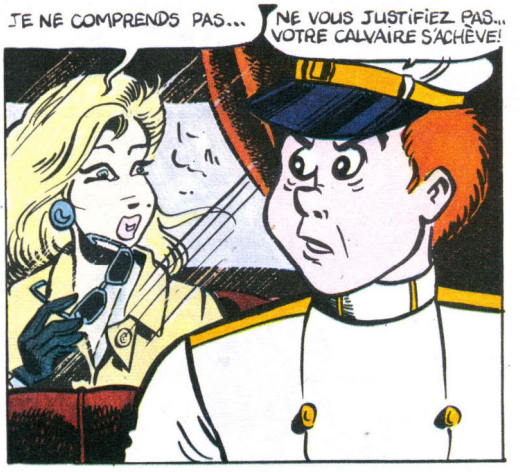
STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

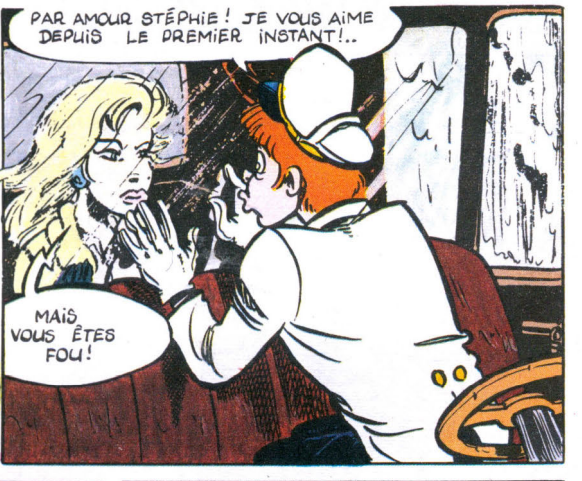
PAR JAAP & JOOP

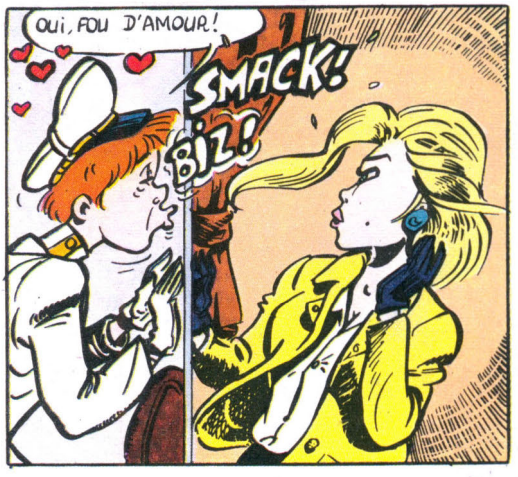


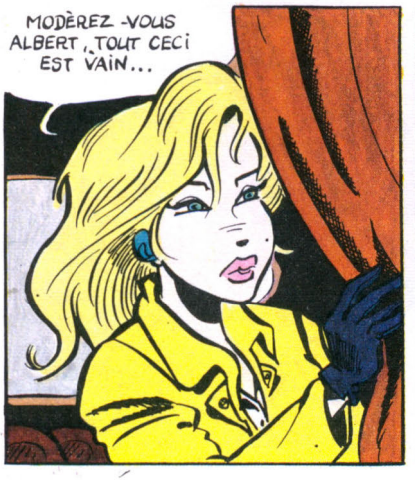




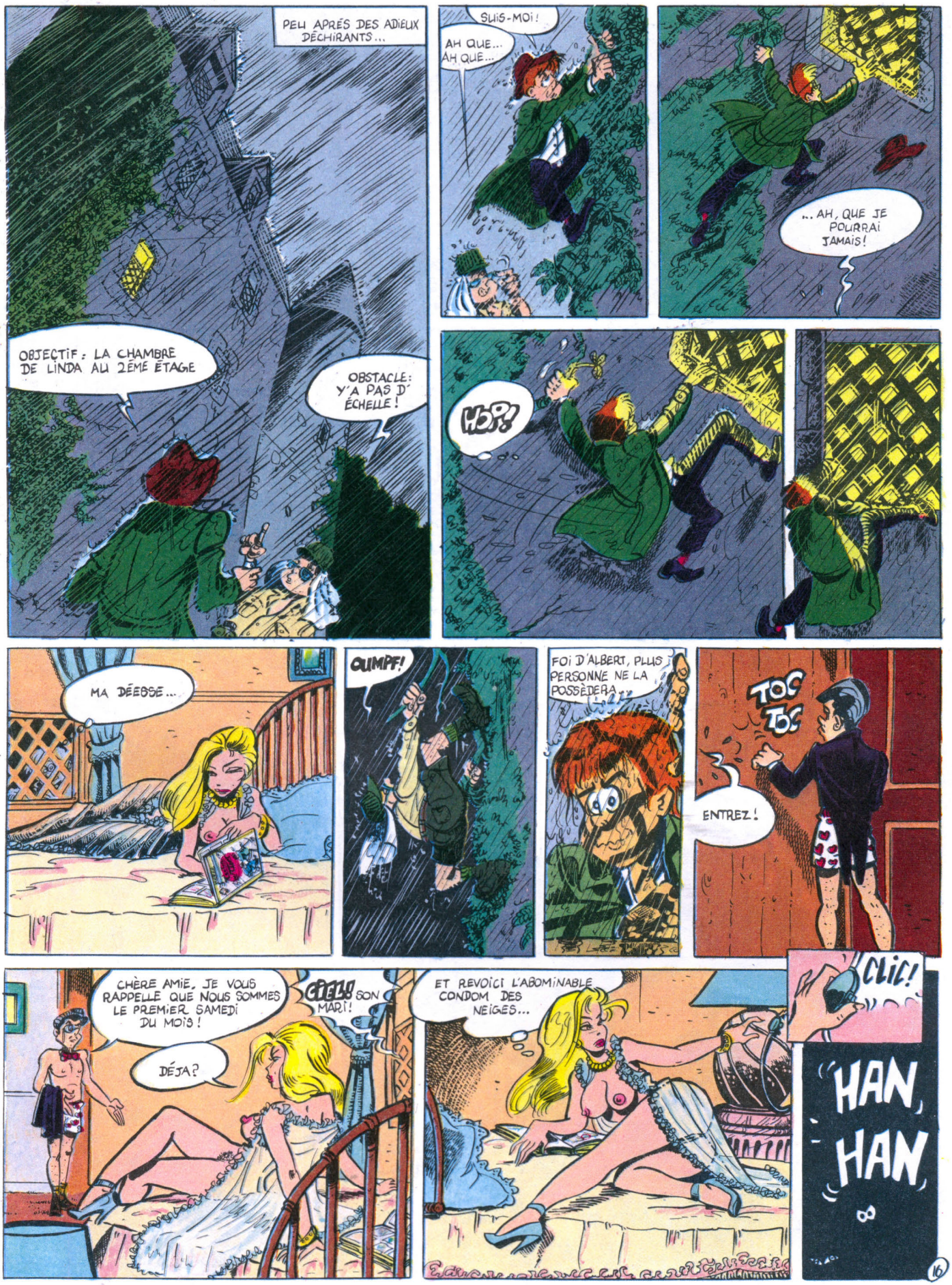








ALBERT, VOUS NETTOIEREZ LA BOÎTE À GANTS...
PRIMO, SE DÉBARRASSER DES PHOTOS...
SECONDO, TROUVER L'ORDINATEUR QUI CONTIENT LES COPIES
SCHLURRP!
HUMPF!
VOUS ÊTES VIRÉ!
UNE SECONDE! ET MES PHOTOS
C'EST PAR LÀ, MAIS IL FAUT AVOIR LE BRAS LONG ET COUDÉ...
SURPRISE!
AH QUE, ENCORE TOI?!
JE DÉRANGE?
QU'EST-CE QUE TU VEUX?
J'AI BESOIN DE TOI...
AH QUE NON, J'ALLAIS CONCLURE!


PEU APRÈS DES ADIEUX DÉCHIRANTS...
OBJECTIF : LA CHAMBRE DE LINDA AU 2ÈME ÉTAGE
OBSTACLE: Y'A PAS D'ÉCHELLE !
SUIS-MOI !
AH QUE... AH QUE...
...AH, QUE JE POURRAI JAMAIS !
HOP!
MA DÉESSE...
OUMPF!
FOI D'ALBERT, PLUS PERSONNE NE LA POSSÈDERA...
TOC TOC
ENTREZ !
CHÈRE AMIE, JE VOUS RAPPELLE QUE NOUS SOMMES LE PREMIER SAMEDI DU MOIS !
DÉJA?
CIEL! SON MARI!
ET REVOICI L'ABOMINABLE CONDOM DES NEIGES...
CLIC!
HAN, HAN
16

A suivre...

THUNDERSTRIKE

La terre est contrôlée par les réseaux de télévision et par ceux des industries de la défense. Le dernier événement retransmis est les olympiques militaires... dont la dernière épreuve est "La défense du sol". Les gladiateurs pilotent leur vaisseau de manière très dangereuse pour accomplir leur mission qui consiste à protéger les réseaux de communication et des installations terriennes. Leur but et le votre est d'être nommé "Défenseur du sol".

Thunderstrike est un jeu d'Arcade/Action avec un paysage et un relief à vous couper le souffle. Avec un scrolling très smooth le vaisseau du gladiateur attaque les vaisseaux ennemis dans un combat mortel à basse altitude. Toute l'action est captée par une caméra suivant de très près le vaisseau du joueur.

- Des graphismes spectaculaires (265 couleurs VGA).
- Un choix pour piloter une grande variété de chasseurs.
- Cadrans pour radar et indicateurs d'armes.
- Regardez les scores monter au fur et à mesure que la tension monte.
- Disponible à partir de fin juin 1990 sur Atari ST, Amiga et IBM PC.

Light years ahead

MILLENNIUM

UBI SOFT
8, rue de Valmy
93100 Montreuil sous Bois

DISPONIBLE DANS LES FNAC mac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

ANNÉES TRENTE DU TROISIÈME MILLENAIRE. LA SOCIÉTÉ EST ENFIN PARFAITEMENT RÉGULARISÉE : AVEC UNE VINGTAINE DE CARTES MAGNÉTIQUES, LE **CENTRAL POPULAIRE** VOUS ASSURE UN CHOIX VARIÉ D'ALIMENTS DE SYNTHÈSE, UN CONFORT INFORMATISÉ, UNE PROTECTION MÉDICALE CONCENTRÉE, UNE PAIX CIVILE STANDARDISÉE, UNE CULTURE SPONSORISÉE, UN TRAVAIL PLANNIFIÉ, DES ENFANTS GÉNÉTICO-PROGRAMMÉS, DES LOISIRS SURVEILLÉS ... ET **UN** RÊVE-LAVEUR À VOLONTÉ ...

AN DE GRÂCE 2030. VOUS NAISSEZ, VIVEZ ET MOUREZ AVEC UN CODE PERSONNALISÉ ET DÉSINTÉGRÉ À VOTRE DISPARITION : **55** ANS DE BONHEUR GARANTI DANS UNE SOCIÉTÉ IDÉALE AU SEIN D'UN MONDE HARMONIEUX ... **"PAS DE PERDANT, À TOUS LES COUPS ON GAGNE" : 55 ANS, POINT!** PASSÉE LA LIMITE D'ÂGE, CITOYEN **DD 1051 B3 Z** VOUS ÊTES INVITÉ À RENDRE LA CARTE QUI VOUS A ÉTÉ AFFECTÉE ET À FAIRE LA QUEUE AU CRÉMATORIUM N° 17 OÙ VOUS ÊTES ATTENDU MARDI EN HUIT, JOUR DE VOTRE ANNIVERSAIRE, À 17 H 15, HEURE DE VOTRE NAISSANCE. UN VESTIAIRE SERA À VOTRE DISPOSITION AINSI QU'UN SERVICE D'HYGIÈNE QUI VOUS AIDERA À CHOISIR À LA CARTE LES MODALITÉS DE VOTRE TRÉPAS ...

17 OCTOBRE 2033. DIX-NEUF "VIEUX" S'ÉVADENT POUR LA PREMIÈRE FOIS DE **CITÉ 3 NEWPROFIL** ET PRENNENT LE MAQUIS. POUR LE **CENTRAL**, ILS DEVIENNENT "**LES REBELLES**"! POUR NOUS, ILS SONT...

LES PAPI'ÉS AND MAMIÉS

UNE SÉRIE **B** LIBREMENT ADAPTÉE DE "**NOMADE'S LAND**" D'APRÈS L'ŒUVRE ORIGINALE DE **MICHAEL DANTON**

© ORIGINAL GRAPHIC CONCEPT BY THE **INTERNATIONAL CAMBROUSSE STUDIO**

TRADUCTION ET LETTRAGE DE **PHYLÉMON**

POUP!

RUN

22 AVRIL 2047...

... HA! HA! HA! ET CELLE-LÀ VOUS LA CONNAISSEZ? C'EST UN JEUNE QUI DÉCOUVRE SA PREMIÈRE RIDE, ALORS IL SE POINTE AU CENTRAL POUR FAIRE CHANGER UN NUMÉRO SUR SA CARTE DE CROISSANCE STIMULÉE!!!

HAHAHAHA HA HA HAHA!!!

JJ

... AU LIEU DE RACONTER DES BÊTISES TU FERAIS MIEUX DE DÉSSERVIR LA TABLE ET DE LAVER LA VAISSELLE PLUS SOUVENT PARCE QUE MOI, J'EN AI VRAIMENT MARRE DE FAIRE LA BONNE ICI !!!...
HOLA, LA MÈRE ! JOUE PAS LES FEMMES LIBÉRÉES, T'AS JAMAIS ÉTÉ PRISONNIÈRE...
... BON BEN JE FILE MOI !... J'AI À FAIRE !...
... REGARDEZ LES COPAINS CE QU'ON VOUS RAMÈNE ! LES PREMIÈRES...
DANGER
HA NON VOUS AUTRES ! ÇA COMMENCE À BIEN FAIRE ! RESSORTEZ SECOUER VOS BOTTES ! J'TROUVE DE LA TERRE PARTOUT !...
...T'APPELLES ÇA DES TOMATES TOI ? ON DIRAIT PLUTÔT DES PETITS POIS !...
AAAAAH DES P'TITS POIS FRAIS ! ÇA C'ÉTAIT BON DANS L'TEMPS !
...' FAUDRA QU'ON CHANGE LA TERRE DU WAGON UN DE CES JOURS, MAINTENANT QU'ON A DU FUMIER D'VACHE !
... ENCORE BIEN LUNÉE LA MARTHE C'MATIN !!!...
... ATTEND MOI MICHOU ! J'VIENS AVEC TOI !...
TUTUTUTUTU ! TU BOUGES PAS D'LÀ TOI ! FAUT QUE T'ESSAYES TON PULL OVER !...
... ÉCOUTE MARTHE, PAS MAINTENANT ! TES TRICOTS, ON EN A DÉJÀ AU MOINS CINQ CHACUN !...
DISCUTE PAS ! ENLÈVE TA VESTE ET ESSAYE-MOI ÇA ! LES HIVERS SONT DE PLUS EN PLUS FROIDS ET J'AI PAS ENVIE QUE TU M'FASSES UNE PNEUMONIE...
... OUAIS, OUAIS, JE SAIS ! TON COUPLET SUR LEURS EXPÉRIENCES CHIMIQUES ET LE REFROIDISSEMENT DE LA PLANÈTE ! N'EMPÊCHE QU'EN ATTENDANT ON CRÈVE DE CHAUD ET...
DRING ! DRIIIN !
... TIENS ? L'AUTRE VIEUX FOU LÀ-HAUT QUI DOIT DÉJÀ PLUS RIEN AVOIR À BOIRE...
DRIN ! DRIIN
... ET ALORS ? UN PEU D'ABSTINENCE NE LUI FERA PAS DE MAL ...
... PARCE QUE LUI, DANS LE GENRE GOSIER SEC, IL... HÉ ! BOUGE PAS COMME ÇA, J'PERDS TOUTES MES ÉPINGLES !...
DRINNDRINN !
DEUX COUPS ?! ... À CETTE HEURE-CI, C'EST PAS DANS SES HABITUDES ...
2

DRINGDRINGDRINDRIND
TROIS SONNERIES! BON DIEU, UNE ALERTE!!!
...BOUGE PAS DONC!
... YVON, VITE! AVEC MICHOU AU WAGON!...
... DOM ET HENRY! AUX RÉSERVOIRS!...
... DITES-MOI LES ENFANTS, ÇA N'S'RAIT PAS LA SONNETTE QUE J'ENTENDS COMME ÇA ?!...
HA NON! TOI TU RESTES LÀ! JE NE VAIS PAS RECOMMENCER DANS DEUX HEURES!!!
... MAIS C'EST PAS POSSIBLE LÂCHE-MOI!!!
... ROBERT! ...LE PAPY, AU DEUXIÈME PILIER!...
...PIERROT, AVEC MOI AUX ANIMAUX!!!
CÔÔÔÔÔÔT
DRINGDRINGDRINGDRIN
... JAAAA...CQUES! TON TRICOT...
... DITES-MOI MA PETITE MARTHE, C'EST BIEN LA SONNETTE QUE J'ENTENDS ?!...
CÔÔÔT
... TOUT D'MÊME, ILS S'DÉGOURBILLENT ENFIN LES PUCES EN BAS!...
... BANDE D'ENKYLOSÉS! PRENEZ VOTRE TEMPS SURTOUT!...
... DE TOUTES FAÇONS, ON AURAIT ÉTÉ OBLIGÉ DE FINIR À PIEDS!...
OK, OK, SERGENT, ON VOUS SUIT! RADIO: MESSAGE AUX VOLANTS! SIGNALEZ-LEUR NOTRE POSITION!

CHENILLE TROIS À PAPILLON BIS ! CHENILLE TROIS À PAPILLON BIS ! RETARD SUR ACTION NORD ! OBJECTIF DANS TRENTE MINUTES SEULEMENT !...
... ENFOIRÉE DE PIÉTAILLE ! TOUJOURS UNE EXCUSE POUR NE PAS FAIRE LE FEU !...
PAPILLON BIS À CHENILLE TROIS : REÇU !... SOMMES EN BORDURE D'OBJECTIF. PRÉPARONS LE TERRAIN !...
... QU'EST-CE QUE TU FOUS, MERDE ! SECOUE-TOI !...
... UN PEU D'RESPECT POUR MA PROSTATE ! ELLE NE ME LAISSE PAS COURIR COMME ÇA !...
... PASSE EN TROISIÈME BON SANG ! J'VAIS PAS ATTENDRE QUE TU SÈCHES !...
HI ! HI ! COMME DISAIT MON GRAND-PÈRE : "TU PEUX TOUJOURS LA SECOUER CENT FOIS, IL EN RESTERA TOUJOURS UNE GOUTTE POUR TON FROC ! HI ! HI ! HI !...
... J'T'ASSURE, C'EST VRAIMENT LE MOMENT DE ME FAIRE PISSER DE RIRE ! TEND PLUTÔT LE CÂBLE PENDANT QUE J'ACTIONNE LE TIRE-FORCE !...
... VOILÀ, VOILÀ ! PFFFF ! J'ARRIVE, J'ARRIVE, PFFFF !...
... ALLEZ PÉPÉ ! AU BERCAIL...
HOLA P'TIT GARS, SUR UN AUTRE TON ! J'T'AI VU NAÎTRE MOI !...
... MAUDITS SACS À LAIT ! ILS VONT NOUS FOUTRE DEDANS !...
... MSSTTT, MMSTTT !...
BON, VOILÀ POUR LE WAGON ! NI VU NI CONNU DE L'EXTÉRIEUR ! ... ALORS, QU'EST-CE QU'IL RACONTAIT D'AUTRE TON GRAND-PÈRE ?!...
... C'EST ÇA ! PAIE TOI MA FIOLE ! VIENS PLUTÔT M'AIDER À SALIR LES RAILS _ ' FAUT PAS QU'ILS BRILLENT !...
4

ALORS SERGENT? VOUS LE TROUVEZ CE PASSAGE? RADIO : MESSAGE AUX AUTRES COLONNES! ANNONCEZ-LEUR QUARANTE MINUTES DE RETARD POUR NOUS!...
ÇA Y EST CAPITAINE! C'EST PAR LÀ! LE SENTIER EST UN PEU PLUS BAS SI JE ME SOUVIENS BIEN!
... TOUT D'MÊME BIEN FICHU LE SYSTÈME D'ÉPURATION DU RENÉ! DOMMAGE QU'ON AIT PAS SUFFISAMMENT D'EAU POTABLE EN RÉSERVE...
... J'SAIS BIEN, MAIS ON NE PEUT PAS PRENDRE LE RISQUE DE SE FAIRE REPÉRER PARCE QUE L'EAU N'A PLUS LA MÊME COULEUR EN AMONT ET EN AVAL!...
FLOUCH
BON SANG! MAIS QU'EST-CE QUE VOUS FICHEZ ENCORE LÀ? VOUS N'AVEZ PAS ENTENDU L'ALERTE?...
BÉ QUOI? HÉ! HÉ! HÉ! TOUT VA POUR LE VIEUX DANS LE MEILLEUR DES BLONDES, NON?!...
HI! HI! HI!
GRAVE?!...
J'SAIS PAS! PEUT-ÊTRE SEULEMENT L'VIEUX FOU LÀ-HAUT QUI S'EST ÉCROULÉ SUR LA SONNERIE APRÉS UNE CUITE!...
HI! HI! HI!
... VITE, LES BRANCHAGES DEVANT LA PORTE!...
OBJECTIF À SEPT HEURES! DIS DONC, C'EST UN VRAI CASSE-COU, CE BOYAU!
... SUIS-MOI EN ENFILADE SUR TOUTE LA LONGUEUR! ON FERA DE LA TOPOGRAPHIE PLUS TARD!...
TATATA TATATATA TATA!...
5

... PRENEZ ÇA MAUDITES CASSEROLES ! TATATATATA !
... IL DOIT Y AVOIR ERREUR ! JE NE VOIS PAS COMMENT LA MOINDRE PUCE POURRAIT SURVIVRE DANS CETTE ZONE DÉSAFFECTÉE !!!..
... T'Y FIE PAS ! ILS SONT CAPABLES DE TOUT CES GARS LÀ ! Y'A PAS QUINZE JOURS, Y'EN A DEUX QUI ONT RÉUSSI À S'INTRODUIRE DANS LE CENTRAL POUR Y VERSER DE LA PEINTURE FRAÎCHE SUR TOUTES LES MÉMOIRES !...
... OUAIS, OUAIS, JE SAIS, MAIS CELUI QU'ON À PIQUÉ NE DEVAIT PLUS ÊTRE TRÈS FRAIS POUR NOUS INDIQUER UN TROU PAREIL !!!
... MAIS LÂCHE DONC ÇA VIEUX BOUC !...
HA ! HA ! HA ! COMME EN 33 ! ALLEZ LES KIDS ! HA ! HA ! HA !....
... TOUJOURS RIEN D'ANORMAL !
... ON CANARDE QUAND MÊME UN COUP POUR LA FORME !...
... FFFF ! JUSTE À TEMPS !!!...
MEUH !
FAITES DE LA PLACE BORDEL !!!
MON PARAPLUIE ! MON PARA...
BRAOUM !
LES PREMIÈRES EXPLOSIONS !!! SERGENT, ACCÉLÉREZ LA MARCHE ! RADIO : MESSAGE POUR LE QG : SÉRIEUX RETARD SUR "OPÉRATION CHRYSALYDE" !
BRAOUUUMMM
... PLUS QUE CINQ BORNES CAPITAINE !...
FIDIEU, ON A OUBLIÉ LA POULE !!!...

... QUOI ?...
... NON, RIEN ! J'AVAIS CRU...
... FIUUUU ! DE JUSTESSE...
COOOOOOOOO
... QU'EST-CE QUI SE PASSE ? DITES-MOI QU'EST-CE QUI SE
BRAOM !
... ÇA, C'EST LE PILIER DE GAUCHE : LA PHARMACIE !...
MES SIROPS ! MES SIROPS !
... ILS REFONT UN AUTRE PASSAGE !...
BRAOUM !
BRAOUM !
... 'SONT PAS À LA FÊTE !...
BOUM !
... NON ! DÉJÀ QU'AVANT, MÊME EN DÉPLAÇANT LE WAGON TROIS FOIS PAR JOUR, ILS N'AVAIENT PAS BEAUCOUP D'EAU ET DE SOLEIL, LÀ ILS...
... J'TE PARLE PAS DES LÉGUMES, DUCONNAUD, MAIS DES COPAINS EN DESSOUS !...
... HA OUAIS PARDON !...
L'INTENDANCE ! LES SALAUDS, MES BOUTEILLES ! LES SALAUDS, MES BOUTEILLES ! LES...
CAPITAINE ! CAPITAINE ! LE SOLDAT DELCOURT A UN MALAISE !...
RHAAAAA SALETÉS DE RONÇES...
SERGENT, OÙ ÊTES-VOUS ? C'EST UN VRAI LABYRINTHE VOTRE CHEMIN ! RADIO : MESSAGE POUR LE HAUT COMMAND... RADIO ? RADIO ?...
... Y'A UNE BÊTE ! LÀÀÀ DANS LES FOURRÉS, J'AI VU UNE BÊTE...
... TOUJOURS PAS DE RÉACTION EN BAS AVEC LE JUS QU'ON A MIS !?... TANT PIS, ON RENTRE !
ÇA BAIGNE !...
7

...ÇA SE CALME ON DIRAIT!...
...À PART LES DÉGATS MATÉRIELS ET LES NERFS DU PAPY, RAPPORT À SON PÉBROQUE ON S'EN TIRE PLUTÔT BIEN!...
J'AI UNE IDÉE : DONNONS-LUI LA POULE POUR LE CONSOLER!...
M' OUAIS!... NE NOUS RÉJOUISSONS PAS TROP VITE, ON N'SAIS PAS ENCORE OÙ ILS EN SONT LÀ-HAUT!!!
ALERTE! ALERTE! Y'A DES BLEUS QU'ARRIVENT EN FACE!!!
PAIX LES GARS! JE SUIS DES VOTRES!...
...AVANCE SANS BOUGER ET...HEU... MONTRE PATTE BLANCHE!...
...DES NÔTRES! VITE DIT, ON T'A JAMAIS VU MEC!...
...OUAIS MEC, ON NE TE CONNAIT PAS ET TES NIPPES FONT PAS VRAIMENT COULEUR LOCALE!...
... MAIS PUISQUE JE ME TUE À VOUS RÉPÉTER QUE J'AI SABOTÉ ET PAUMÉ VOLONTAIREMENT MA SECTION! DANS DEUX ANS JE SERAI DÉCLASSÉ ET JE VOULAIS VOUS REJOINDRE!!!...
... PAS CLAIR! C'EST PAS DANS LES HABITUDES DES BONNIES D'ENVOYER DES LIMITES D'ÂGE POUR NOUS DÉNICHER!...
... JUSTEMENT PARCE QU'ILS SE MÉFIENT DES CAS COMME TOI...
...S'ILS M'ONT CHOISI COMME GUIDE, C'EST UNIQUEMENT PARCE QUE JE VENAIS ICI QUAND J'ÉTAIS MÔME!...
...QU'EST-CE QUE T'EN PENSES JACQUES?!...
...'SAIS PAS! ÇA M'FATIGUE...
...ÉCOUTEZ LES GARS! SI VOUS TENEZ À VOTRE TAS DE RUINES, RESTEZ! MAIS DANS MOINS DE SIX HEURES, LE QUARTIER VA GROUILLER DE RAMPOUILLES!...
...SI VOUS NE PARTEZ PAS TOUT DE SUITE, VOUS ÊTES FICHUS!!!
?
...C'EST OK! LE RISQUE EST TROP GRAND, ON DÉMÉNAGE!!!
...RHAAAA! J'AIME PAS ÇA MOI, CHANGER MES HABITUDES...
LIDWINE

VICKY & LES GALAXIENS

COMMENT ÇA J'AI RAISON ?.. QUOI ??
NON PAS TOI RENÉ ... LUI ..
OUAIS, MOI ! C'EST MOI QUI AI RAISON ... JE T'AI VU IL Y'A UNE MINUTE DANS L'AVENIR !
.. VA DANS LA MACHINE RENÉ, IL FAUT QUE TU RETOURNES DANS TON PRÉSENT.
ZLIKA
HEU ... RENÉ ... JE ... J'AI L'TRAC MAINTENANT ... PEUT-ÊTRE AI-JE ENGAGÉ UN MOUVEMENT PERPETUEL ...
REPARS AU POINT DE DÉPART RENÉ ...
KON! KON! KON!
... VICKY C'EST FANTASTIQUE ... ON A RÉ ...
ÇA R'COMMENCE !!?
..ÉCOUTE, JE VAIS TE RENVOYER UNE MINUTE AVANT TON DÉPART ... ET ON OUBLIERA CETTE HISTOIRE !...
... UNE FOIS ARRIVÉ, TU M' INFORMERAS DE NE PAS FAIRE CETTE EXPÉRIENCE !!
PROMIS !!
QUELLE HISTOIRE !!
KON! KON! KON!

INCROYABLE ENCORE UN !!
!?
OUI ... QUI-EST IL ?!
... D'OÙ VIENT-IL ?!
MAIS VICKY TU M'AS PROPULSÉ À UNE MINUTE AVANT LE DÉPART DE LA PREMIÈRE EXPÉRIENCE !
T'ES DINGUE J'AI JAMAIS FAIT ÇA !!
J'TE L'DIS TU L'AS FAIT DANS L'AVENIR !!
C'EST UN CAUCHEMAR ! L'EXPÉRIENCE N'A PAS DÉBUTÉ QUE VOILÀ DES TRIPLÉS QUI M'ARRIVENT DE L'AVENIR ...
OUAIS C'EST PAS LOGIQUE. MOI JE SUIS PAS ENCORE PARTI ! D'OÙ VOUS VENEZ VOUS DEUX ??
... MOI !?.. J'VIENS D'UN AVENIR OÙ J'AI RENCONTRÉ MON DOUBLE !
OUI ... C'EST ÇA !! C'ÉTAIT MOI ... TU ES ARRIVÉ QUAND J'EXPLIQUAIS À VICKY QUE JE T'AVAIS RENCONTRÉ DANS L'AVENIR !!
HEIN ? QUOI ?!!
C'EST BIEN C'QUE JE DISAIS ET JE NE DEVRAIS PAS ÊTRE ICI ... Y'A UNE GOURANCE QUELQUEPART !!
RETOURNEZ VERS LA MACHINE ... JE VAIS REMETTRE DE L'ORDRE DANS TOUT ÇA !!
HÉ PAS MOI VICKY, J'AI RIEN À Y FAIRE MOI DANS L'AVENIR ... ET PUIS JE SUIS PLUS TRÈS CHAUD POUR CETTE EXPÉRIENCE !..
KON ! KON KON !
VICKY C'EST FANTASTIQUE ON A RÉU...

... L'ARRIVÉE DU PREMIER VOYAGE DANS L'AVENIR J'AI DÉJA VÉCU ÇA !
!?
OUAIS ... ON CAUSE ... ON CAUSE ET ON N'VOIT PAS LE TEMPS PASSER!
L'AVENIR EST DEVENU LE PRÉSENT ET VOILÀ LE RENÉ QUI VOYAGE DANS L'AVENIR..
MAIS .. VICKY QUI SONT CES TROIS MECS ..??
... J'T'EXPLIQUERAI RENÉ ... IL ... IL ... FAUT QUE VOUS REPARTIEZ TOUS D'OÙ VOUS ÊTES VENUS ... À LA SECONDE PRÈS ...
LES CALCULS VONT ÊTRE TRÈS DIFFICILES VICKY, CHAQUE SECONDE QUI S'ÉCOULE LES REND PLUS IMPRÉCIS ..!!
OUAIS RENÉ IL FAUT ALLER VITE ET ÊTRE PRUDENT...
... VOUS AVEZ VOYAGÉ DE UNE MINUTE DANS L'AVENIR ET VOUS DE DEUX MINUTES DANS LE PASSÉ ALORS ...
... MOI J'AI PAS VOYAGÉ ET JE VEUX PLUS PARTI-CIPER À TES EXPÉRIENCES DÉBILES ...
L'AVENIR D'OÙ VOUS VENEZ EST DEVENU LE PASSÉ SI ON TIENT COMPTE QUE NOTRE CONVERSATION A DURÉ ENVIRON QUATRE MINUTES!
C'EST LE ENVIRON QUI GRINCE ..
KON KON KON
VICKY LÀ ... LÀ ..!! UN CINQUIÈME ... ET UN SIXIÈME RENÉ ..!!
MAIS ... MAIS D'OÙ VOUS VENEZ VOUS LÀ?!?
NOUS!? MAIS VICKY TU VIENS DE NOUS RENVOYER D'OÙ NOUS ÉTIONS VENUS ...
OUI .. VOUS AVEZ FAIT LES CALCULS AU MOMENT OÙ NOUS ÉTIONS ENCORE QUATRE RENÉ!!
L'EXPÉRIENCE A DÉBUTÉ LE 5 OCTOBRE 1990... AUJOURD'HUI 10 MARS AN 2000 NOUS SOMMES ENVIRON 5000 MILLIARDS DE RENÉ LA TERRE EST DEVENUE TROP PETITE MAIS LE COSMOS EST ENCORE GRAND!..
VICKY COMMENT ÇA A PU SE PRODUIRE? PUISQUE MOI J'AI JAMAIS PRIS LE DÉPART DE CETTE EXPÉRIENCE !!??
TAIS TOI RENÉ!
FIN?

TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

INFOGRAMES

V'là les vacances et la transhumance ! Certains micromaniaques vont délaisser leurs jeux habituels pour des jeux interdits...

J'en appelle à la Vieille Garde ! Qu'après le serment de fidélité : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger !", les mastards aux épaules en trapèze continuent à maltraiter les nombreux softs qu'ils auront gagnés, pendant que les avortons de bonne volonté se feront du muscle à la lecture des anciens numéros de Micro News.

La clarté exclut la paresse - mais amusez-vous tout de même...

NINTENDO

DRAGONBALL

(envoyé par Guillaume Bunouf)

QUELQUES CONSEILS DE DEPART

Il faut garder les rafales pour les chefs, qui sont plus difficiles à abattre que les autres ennemis. Le jeu recèle une quantité époustouflante de grottes secrètes - trouvez-les et souvenez-vous de leur emplacement. Attention, certains ennemis ne peuvent être détruits que par des rafales. Ecoutez bien les dialogues, ils peuvent être utiles !

1/L'ERMITE

Il faut suivre le chemin sans tuer les ennemis sauf quand c'est nécessaire (notamment pour ouvrir les portes). Si vous ramenez sa tortue à l'ermite, il vous récompensera d'une balle appartenant au Dragon.

2/ GORET

Il faut visiter toutes les maisons, jusqu'à ce que vous retrouviez une clef. Lorsque vous l'avez, dirigez-vous vers la droite, rentrez dans une des trois maisons puis continuez votre chemin. Ensuite, lancez-vous à la recherche de Goret à l'intérieur des potiches. Dans le village existe une maison plus grande que les autres. Tout en haut se trouve quelque chose d'intéressant.

3/ YAMSHA DANS LE DESERT

Pour retrouver les balles que Yamsha vous a volées, il faut rentrer dans les différentes cavernes, casser les potiches et les murs de pierre. Indispensable de détenir les clefs pour rentrer dans certaines cavernes. Et prenez le bâton qui se trouve sous la plateforme de combat pour vaincre Yamsha.

4/ LE ROI-BŒUF

Ce tableau ressemble énormément au 2 car il faut pénétrer dans les différentes cavernes jusqu'à ce que vous trouviez la clef. Quand vous l'avez obtenue, montez tout en haut, là où se trouve la grande porte.

5/ LE GANG DES LAPINS

Votre amie - Bulma - a été transformée en un certain nombre de carottes. Rentrez dans les différentes maisons : s'il y a une carotte, emparez-vous du légume, sinon ressortez le plus vite possible. De cette façon, vous retrouverez toutes les carottes sans perdre trop de forces. Lorsque vous combattrez le lapin blanc, faites-le avec le bâton. Gaffe, car s'il vous touche ne serait-ce qu'une seule fois, il vous métamorphose à votre tour en carotte.

6/ Mr PILAF

Il vous faut maintenant passer par des stages de bonus. La seule difficulté de ce tableau réside dans le combat contre le Dragon à deux têtes (ne touchez surtout pas les pierres, sinon vous reviendrez dans un lieu antérieur) : il faudra le frapper au corps en évitant ses missiles. Il vous en fera voir de toutes les couleurs !

Il ne vous reste plus qu'à demander au roi Dragon d'exaucer votre vœu...

MEGAMAN

(envoyé par Maximilien Thibaut)

TRUCS UTILES

- Lorsque vous êtes en face d'un adversaire difficile, tirez avec l'arme conseillée ci-après, puis faites SELECT (S dans mon texte) et sitôt le but atteint, refaites SELECT en répétition lente ou rapide (RR ou RL dans mon texte).
- Pour utiliser l'arme G, placez-vous près d'un rocher puis faites B (les rochers utilisables sont différents des autres).
- Le YASHICHI recharge toutes vos batteries, y compris l'énergie.

Voici l'ordre idéal :

1. GUTSMAN : sautez sur le chariot et restez-y tant que vous ne pouvez sauter sur celui du bas. Pour tuer Gutsman, faites 3 fois B puis S (RL) afin que chaque balle touche au but.

2. CUTMAN : utilisez G deux fois, puis P, puis S (RL).

3. BOMBMAN : arme P puis S (RL).

4. ELECMAN : pour prendre le rayon magnétique, cassez le mur avec G. Pour tuer Elecman, utilisez C puis S (RR).

5. ICEMAN : pour les briques, comptez en même temps que les bruits (laissez passer la cinquième). Dans les deux cas, le départ est à l'opposé de votre arrivée. Pour tuer Iceman, utilisez l'arme E puis S (RR).

6. FIREMAN : utilisez l'arme I puis S (RR).

7. Dr WILY : fin du premier acte, utilisez l'arme E puis S (RR) - visez l'œil.

DOCTEUR WILY (acte 2)

Phase 1 : Cutman, arme P puis S (RL) ; Elecman, arme C puis S (RR) ; Megaman 2, arme E puis S (RR).

Phase 2 : dans la zone bleue, laissez-vous aller tout en tirant avec P. Dans la salle, prenez les rochers avec G (il y en a 4, parfois 5), puis terminez avec P (tir très très rapide).

Phase 3 : sautez sur le chariot, sur la brique, faites M trois fois, descendez juste en dessous des marches (important), puis reprenez votre chariot pour aller chercher la TETE et le YASHICHI (prenez votre temps !).

Pour Bombman, utilisez F en vous collant près de lui. Pour Fireman, utilisez I puis S

(RR). Pour Iceman, utilisez E puis S (RR) ; pour Gutsman, utilisez P puis S (RL).

A la porte, rechargez le F... Vous êtes prêt ?... Entrez, voici le Docteur WILY. Utilisez F en vous collant contre l'œil de la soucoupe. Lorsque celle-ci s'ouvre, utilisez E puis S (RR)... O.-K. ? Alors admirez votre travail.

Enfin, pour les amateurs de scores, ramassez toutes les bulles de couleur que vous trouvez - ce sont des bonus !

NEC PC ENGINE

SPLATTERHOUSE

(envoyé par Aurélien Segaud)

STAGE 1

Ce stage est très simple. Emparez-vous de toutes les armes que vous trouvez ; faites attention aux herses et aux chauves-souris qui ne volent pas à la même hauteur. Pour tuer ceux qui perdent leur tête, procédez comme suit : frappez-les et attendez toujours à la même place que la tête s'approche et à ce moment-là, envoyez-la balader.

Pour les sangsues, allez tout à droite de l'écran, retournez-vous et n'arrêtez pas de donner des coups de poing. Lorsqu'il y en a par terre, baissez-vous et relevez-vous pour continuer. Mais faites attention à la dernière, qui sort du ventre du pendu... Ici, deux solutions s'offrent à vous : soit vous la laissez se barrer, soit vous attendez qu'elle se retrouve par terre pour faire une sublime glissade et ainsi la dégoûter de vous avoir attaqué...

STAGE 2

Avancez, prenez l'arme et continuez jusqu'à ce que vous trouviez une clef à molette. Prenez-la, n'avancez pas et attendez que le mec qui perd sa tête arrive pour la lui balancer dedans. Pendant qu'il se ramasse, reprenez le hachoir et donnez-en un coup dans sa tronche. Après, vous tombez sur les pendus - très simple : vous attendez qu'ils soient en bas pour leur découper l'estomac, ensuite sautez dans le trou. Les aquatiques et les mines vont venir vous embêter, sautez par-dessus les mecs d'eau et frappez sur les mines - à moins que ce ne soit l'inverse... Bon, si vous êtes victorieux, vous grimperez à l'échelle qui vous amènera dans la maison qui bouge. Mettez-vous complètement à droite pendant que les verres tombent, mais faites attention au dernier qui n'hésitera pas à se renverser carrément sur vous - évitez-le ! Maintenant, voilà une chaise sautillante qui vous harcèle. Pas de problème, foutez-lui quatre coups et elle explosera très vite ; mettez-vous à gauche de l'écran de façon à vous trouver devant le côté droit de l'armoire. Quand vous y serez, trois couteaux vont vous rendre la vie dure : n'arrêtez pas de tirer et ils se calmeront pour laisser place au tableau ! Ici, pas de technique particulière, donnez-lui sept ou huit coups et son esprit sortira par la fenêtre... Surtout faites attention au lustre qui va tomber.

STAGE 3

Pour ne pas gaspiller les balles du fusil, il vous faudra frapper rien qu'avec les pieds (en vous baissant). Tuez les dogs. Arrivé au pont, descendez le sale gosse avec deux coups de pied bien placés, tout en faisant attention aux gros glaviots. Une fois que vous l'avez anéanti, continuez en sautant les taches qui, si elles vous touchent, vous emmèneront sous le pont - et vraiment, c'est pas la joie ! Continuez jusqu'au trou, que vous franchirez après avoir évité les deux oiseaux. Pour tuer le pendu, approchez-vous de lui et donnez des coups de pied. Au fait, il y a une pierre cachée derrière l'arbre... Normalement, vous allez parvenir jusqu'à un deuxième fusil (total : ça vous en fera 2). Pour les transporter, avancez, baissez-vous et ainsi de suite... Vous réglerez le compte du type qui possède des bras en forme de tronçonneuse au moyen de 14 balles.

Continuez à avancer et prenez les harpons qui se trouvent sur les murs. Mais surtout ne tombez pas dans les trous car ils vous conduiront dans une terrible enfilade de boyaux d'où sortent des sangsues. Lorsque vous arriverez aux lames (très coupantes d'ailleurs), franchissez-les en sautant quand elles se trouvent en position verticale - attention aux chauves-souris ! Ensuite, sautez dans la porte, comme c'est beau toute une galerie de miroirs ! Mais faites gaffe car ces miroirs peuvent se révéler très méchants : votre reflet va sortir pour vous faire payer le fait que vous êtes plus beau que lui...

A partir de là, procédez comme vous le voulez : glissades, coups de poing ou de pied (chassés ou non). Sachez cependant que ces reflets exécutent surtout des glissades et des coups de pied chassés. Je peux vous dire que le premier méchant est le quatrième. En poursuivant votre chemin, vous allez aboutir dans une sorte d'église. Prenez la hache et lorsque le lustre enchanté apparaît en même temps que l'écran s'arrête, restez presque au milieu de l'écran et tapez au centre de la croix en évitant les têtes. Après quelques coups acharnés, l'ennemi mourra - vous êtes bon pour aller à confesse...

STAGE 5

Le plus long mais le plus impressionnant. Tout commence dans une paisible bibliothèque où se trouvent quelques chaises sautillantes. Si ça vous chante, vous pouvez ramasser le bout de bois et taper sur les chaises avec (je vous conseille de frapper et de sauter en même temps, c'est plus efficace et au moins on ne perd pas d'énergie). On arrive ensuite au terrain de bicross accidenté où des bras découpés ont la mauvaise habitude de traîner... il y en a même de très malpolis : imaginez un bras qui vous fait admirer son majeur ! La seule manière de leur apprendre les bonnes manières, c'est de leur donner une fessée. Pour passer, sautez très régulièrement par-dessus - parfois, certains perdent la boule.

Un peu plus tard, vous verrez un trou et un échelle : sautez dans le trou. Si par malheur vous vous étiez dirigé vers le haut, ne vous occupez pas de la bonne femme qui s'y trouve et sautez dans le trou le plus proche.

Bon, reprenons - on se retrouve dans la flotte où se retrouve beaucoup de monde... Là, donnez des coups de pied aquatiques et des coups de pied chassés, puis laissez-vous tomber dans le trou. Encore des boyaux, plein de boyaux dégoulinants ! Heureusement, vous avez de la compagnie : des morts-vivants, une sorcière strip-teaseuse et des mecs qui n'ont plus que la moitié de leur tête. Tapez dans la sorcière, dans les morts-vivants, dans tout ce qui vous chante. Moi, je m'en fous, il faut juste que le scrolling avance. Là encore deux sorties, sautez dans le trou, vous trouverez ces bons vieux zombis, ces bons vieux cabots et ces bons vieux esprits flottants. A la fin, montez - et là je n'ai pas pu me retenir de laisser couler une larme en voyant le vieux Jason se battre contre la fille qu'il avait si longtemps aimée et qui est devenue maintenant, trafiquée par les zombis, un véritable monstre ! Elle se lève du canapé - she says : "Oh, my darling..." et là rien ne va plus : elle grandit, se déforme et se reforme jusqu'à se transformer en une créature immonde complètement déchirée. La p'tite femme se transforme 3 fois et ensuite part complètement en poussière....

STAGE 6

L'un des plus courts ! Il vous suffira de détruire toutes les bulles avant qu'elles n'éclatent par terre et que les êtres qui en sortent ne vous sautent dessus. Même si elles vous passent derrière le dos, cela ne les empêchera pas de vous bondir dessus... A la fin de ce stage vous attend une sorte de cœur ou de foie - je n'ai pas bien distingué - qui lance des bulles comme celles vues précédemment. Frappez-le et quand il commence à s'agiter, c'est qu'il est mort et va bientôt exploser. Dans ce cas, allez vite vous réfugier à l'extrême-gauche de l'écran et regardez-le exploser... ouf, ça y est !

3615 MICRONEWS

TOUTE L'EQUIPE VOUS Y ATTEND POUR ECHANGER DES INFOS, DES TOP SECRET INEDITS, DES TESTS DE JEUX ET DES CENTAINES DE CADEAUX !

STAGE 7

A vous la surprise ! Je ne vous dirai pas grand-chose, sauf que vous allez rencontrer des hommes de feu et que le monstre final est une sorte de tête sortant du sol et de plus dotée d'une immense main qui va de bas en haut, de haut en bas dans un mouvement incessant. Bonne chance, lucky folks et que la passion du jeu soit vôtre !

BLOODY WOLF (suite)

(envoyé par Jean Pellicioni)

STAGE 5

Pour passer ce niveau, il vous faudra libérer tous les otages.

Au début, dirigez-vous vers le nord. Vous tomberez sur le premier bunker - une fois à l'intérieur, vous devrez vous battre contre **KNIFE KILLER.** Pour l'avoir, évitez de l'attaquer quand il saute, mais en revanche une fois qu'il vous foncera dessus avec son couteau, essayez de l'esquiver en partant vers le haut ou vers le bas, puis contre-attaquez. Libérez immédiatement après les otages, puis refaites le plein d'énergie avec la caisse et sortez.

Montez toujours et une fois dans la brousse, libérez l'otage qui se trouve tout en haut de l'arbre. Continuez en allant vers la droite et délivrez le deuxième otage sur l'arbre. Après, allez au sud et entrez dan le deuxième bunker. Tuez tous les gardes, élargissez l'otage. Enfin prenez les 10 grenades paralysantes dans la caisse du bas et sortez.

Continuez vers le sud en économisant vos missiles et pénétrez dans le troisième bunker. Tuez l'homme en noir, libérez l'otage, puis emparez-vous d'un rectangle rouge de plus en ouvrant la caisse du haut, puis de 10 grenades spéciales qui se trouvent dans la caisse du bas, puis sortez une fois de plus.

Toujours au sud, libérez les 2 otages au passage et une fois tout en bas, dirigez-vous vers la gauche. Délivrez l'otage (SW), puis continuez vers le nord en libérant un autre otage en chemin. Vous allez pénétrer dans le quatrième et dernier bunker. Débarrassez-vous des gardes puis prenez le tir à sept directions (caisse du haut), le lance-flammes (caisse du milieu) et les palmes (caisse du bas) - et enfin exit.

Retournez dans la brousse en marchant direction NE : vous devriez trouver le dernier otage sur un arbre.

STAGE 6

Entrez dans le premier bunker et libérez l'otage. Ouvrez les deux caisses qui sont à gauche, vous y trouverez des lunettes à infrarouge (haut), un rectangle rouge (bas). Dans les caisses du milieu : le tir à sept directions (haut), le lance-flammes (bas). Emparez-vous de cet équipement et n'ouvrez pas les deux dernières caisses qui se trouvent à droite. En effet, il s'y trouve 25 missiles (haut) et 10 grenades spéciales (bas). Je vous conseille de garder votre lance-flammes ainsi que votre tir à sept directions, sans compter que si vous aviez les mêmes armes auparavant, elles seront additionnées.

Sortez, montez puis prenez le radeau. Sur cette embarcation, faites attention aux hommes placés en bas de l'écran, utilisez contre eux le tir à sept directions, puis pour contre-carrer ceux qui vous sautent dessus, utilisez le lance-flammes.

Une fois le radeau stoppé par le rocher, précipitez-vous dans le deuxième bunker. Tuez les quatre gardes (ne laissez pas approcher les hommes qui explosent près des caisses), puis prenez la clé (caisse du haut) et refaites le plein d'énergie (caisse du bas) et sortez.

Montez jusqu'au **TANK BRUN**. Pour le détruire, n'utilisez que le lance-flammes, puis évitez de vous mettre en face de lui (placez-vous de sorte que son canon ne vous pointe pas en face). Ses balles s'entrecroisent - donc reculez un peu pour avoir plus d'espace et ainsi de suite...

STAGE 7

Entrez dans le premier bunker, tuez les cinq soldats et libérez l'otage. Prenez les 25 missiles (caisse du haut) et le gilet pare-balles (caisse du bas) puis sortez.

Continuez vers la droite dans les marécages (faites attention aux hommes-grenouilles), puis montez pour enfin entrer dans le deuxième bunker. A l'intérieur, n'ouvrez que la caisse du bas, cela vous rapportera un rectangle rouge. Dans la caisse du haut il y 20 grenades, mais gardez avec vous le lance-flammes puis sortez du bunker.

Marchez toujours vers la droite et éliminez les 5 hommes qui bouchent l'entrée du bunker au lance-flammes, puis entrez. A l'intérieur, éliminez les 5 gardes et libérez l'otage. Ouvrez la caisse du haut et vous obtiendrez 15 chargeurs de plus pour le lance-flammes. Vous aurez un rectangle rouge de plus tout en refaisant le plein d'énergie (bas), puis sortez.

Allez de nouveau dans les marécages, puis montez jusqu'au **BATEAU**. Pour le détruire, n'utilisez de nouveau que le lance-flammes et placez-vous un peu à droite. N'arrêtez pas de tirer tout en prenant garde aux hommes-grenouilles et ainsi de suite...

STAGE 8

Avancez sur la droite. Tuez l'homme sur la moto et foncez jusqu'à l'extrême droite. Descendez de la moto puis montez. Une fois en haut, ouvrez la caisse et vous aurez le tir à sept directions, puis continuez de nouveau jusqu'à l'extrême-droite et prenez directement le passage.

Vous serez alors en face de plusieurs lignes rouges. Vous pouvez les apercevoir grâce à l'infrarouge. Il y a deux systèmes pour passer : le premier consiste à sauter par dessus et le deuxième vous oblige à toucher une de ces lignes (sautez juste après !), ce qui formera un trou. Ensuite, puisque le piège a fonctionné, il n'y aura plus de lignes rouges et ainsi de suite jusqu'à l'extrême-gauche de l'écran, puis prenez le passage pour affronter le tank bleu.

En face du **TANK BLEU**, utilisez la même technique que pour le 6ème stage. La seule différence tient aux énormes rochers qui tomberont sur vous (il y a seulement deux vagues). Evitez-les en allant de préférence à droite pour que le **TANK BLEU** ne vous tire pas dessus avec son canon (en face). Une fois détruit, continuez à avancer vers la droite puis prenez le petit pont qui mène au passage.

Vous vous retrouverez de nouveau en face de **KNIFE KILLER**, mais cette fois utilisez votre arme contre lui et il ne résistera pas bien longtemps. Ensuite, libérez les quatre otages (l'un deux vous redonnera le plein d'énergie) et prenez le passage.

(A suivre)

PC

HERO'S QUEST 1 (suite et fin)

(envoyé par Cédric Dubois)

23. L'ANTWERP : ANT

Vous ne pouvez pas le tuer. Allez à gauche, près du rocher différent des autres et tapez "search rock", puis si vous avez la clef "use key" ou "pick lock with lock pick" si vous êtes un voleur, ensuite poussez la porte "push door". Si vous n'arrivez pas à entrer, tapez "sneak" et réessayez. Un troll garde le passage secret, si vous voulez l'éviter, faites "say hidden goseke" et il partira.

24. LE PASSAGE SECRET : PASSEC

Il permet d'aller directement au repaire des brigands. Attention au troll si vous n'avez pas dit le mot de passe avant d'entrer.

25. LA GROTTE DU TROLL : TRO

Un troll vous attaquera si vous vous approchez trop près de son trésor. Une fois qu'il est mort, cherchez dans le tas de déchets (search pile). Méfiez-vous, car le troll est plutôt dur à tuer et vous ne pouvez pas vous enfuir.

26. L'EMBUSCADE DES BRIGANDS : BRI

Courez vers le tronc d'arbre (run) et sautez par-dessus (jump). Vous devrez alors tuer trois brigands.

27. LE MINOTAURE : MIN

Un minotaure monte la garde. Vous pourrez l'endormir (cast calm) ou vous battre (prévoyez une potion de soins). Une fois mort ou endormi, vous pouvez entrer dans la forteresse des brigands. Ouvrez la porte (cast open, pick lock with lock pick ou push door si vous êtes téméraire...) et escaladez le mur qui se trouve à droite. Ne touchez pas à la cloche : elle sert à appeler les gardes.

28. LA FORTERESSE DES BRIGANDS : FOR

Dans la cour, évitez de marcher sur le tapis. Contournez les obstacles par la gauche, traversez le fossé par le pont de droite (avec l'inscription), approchez-vous de la seconde fortification et tapez "jump over rope" (une corde a été tendue par les brigands afin de les avertir de la présence d'un éventuel espion). Une fois que vous êtes à l'intérieur, sauvegardez votre partie. Faites "close door", allez près de la chaise à droite, faites "push chair", "push candelabra" ; allez près de la corde, faites "take rope", puis dirigez-vous vers la porte et "open door" (pas très facile à faire).

29. THE END

Je vous laisse découvrir le dénouement. N'oubliez pas de prendre le mirror...

30. QUELQUES CONSEILS

- Si vous n'arrivez pas à exécuter une action (en n'ayant pas assez de points dans une caractéristique), persévérez tout de même : vos caractéristiques vont augmenter et vous pourrez l'accomplir les doigts dans le nez un peu après.
- Tuez un maximum de monstres "faibles" (gobelin, saurus) avant de vous attaquer à un autre, plus fort (troll, minotaure, tyrannosaure).
- Si vous êtes un magicien, jetez souvent des sorts ; le "flame dart" peut se révéler très puissant si vous l'utilisez régulièrement.
- Au départ, créez un personnage ambivalent : prenez par exemple un voleur et donnez-lui des points de magie : vous obtenez un voleur-magicien.
- La nuit, dormez à Erana's Peace (c'est gratuit et très efficace).
- Cliquer avec le bouton droit de la souris sur un objet vous donnera des informations à son sujet.

SEGA

MIRACLE WARRIORS

(envoyé par Sébastien Lantoine)

Au début, restez sur la terre d'**ARUKAS** (n'allez pas dans les bois) et combattez les créatures jusqu'au moment où vous aurez multiplié par trois votre barre d'expérience et gagné entre 10 000 et 15 000 pièces de monnaie. Partez ensuite faire des achats (bouclier, couteau et armure) dans la ville de Galia et écoutez bien ce qui va suivre : vous allez devoir pénétrer progressivement dans les terres de **MARULA** et ensuite d'**APHEIDAS** en scrutant les moindres recoins. N'essayez pas d'ouvrir les cavernes, c'est impossible ! N'allez surtout pas dans le désert de **GOROPHONOS** car vous y péririez vite.

Allez dans le domaine d'AUSTEL, vous aurez une surprise... Ne vendez pas les crocs acquis lors des combats mais collectionnez-les (ils serviront par la suite). Ne tuez pas non plus les simples marchands et les travailleurs car votre mérite serait endommagé. Lorsque votre barre d'expérience en sera à la moitié de sa longueur totale, partez vers la ville de **BATON** (elle n'est pas signalée sur la carte) et vous découvrirez Guy - votre premier compagnon.

Puis partez dans les montagnes de DECUMA, à la caverne et vous trouverez une arme magique. Puis rendez-vous au château de la forêt d'**ORTYGIA** où vous attend cette fois une armure magique.

Ensuite encore, sur l'île de **KADMOS** : un bateau vous attend au village. Maintenant que vous pouvez aller sur la terre d'**ERATOS**, faites la même chose qu'au début (scrutez). Portez vos pas vers le village de Doris pour y rencontrer Medi et faites augmenter de deux fois les barres d'expérience de Guy et de Medi, puis partez pour l'île entourée de la terre d'**IPHIS**. Vous y découvrirez Turo.

Allez maintenant ouvrir les cavernes dans lesquelles vous ne pouviez pas entrer auparavant - avec l'aide de Medi. C'est dans ces lieux que vous découvrirez les armes magiques. Précipitez-vous après dans l'île de **GOROPHONOS** où vous obtiendrez un deuxième bateau, qui vous permettra d'aller sur la terre d'**AREOS** (ceci grâce à Turo). Faites augmenter les barres d'expérience et cap vers le village de **DIONE**, où vous obtiendrez une sphère de la valeur de mille crocs. Puis direction les montagnes d'**AGENOR** - cliquez sur le carré du désert : c'est là que vous trouverez la première clef. Allez tout de suite après au monument du haut de la terre d'**IPHIS** et cliquez également dessus, là vous trouverez toutes les armes de Turo... Je vous laisse aller seuls vers la superbe fin, qui ne demande plus que du jugement et un certain esprit de recherche !

N'hésitez pas à parcourir de long en large les cinq terres et ayez toujours à vos côtés un bon dictionnaire d'anglais. ■

STE

BEVERLY HILLS COP

(envoyé par David Plantier)

NIVEAU 1

Dès l'apparition de l'entrepôt sur l'écran, dépêchez-vous et prenez de l'avance. Si des mines arrivent sur vous, avancez quand même. Quand elles stoppent, tirez dessus en vous écartant d'elles - pareil pour les bâtons de dynamite ou la caisse de TNT. Avancez jusqu'au bout en tuant tous les dealers.

NIVEAU 2

Ne suivez pas de trop près le premier camion. Vous avez le choix entre le doubler ou le faire exploser avec votre P45. Procédez de même avec le deuxième camion ou comme vous voulez.

Le troisième largue des caisses, alors ne prenez pas le risque de lui faire exploser la chetron au pistolet, doublez-le directement et continuez toujours ensuite avec l'option "replay" ; enfin, appuyez sur "N" si vous voulez passer aux niveaux suivants.

NIVEAU 3

Dans le jardin, éloignez-vous toujours des gardes pour les tuer, ensuite prenez le premier escalier et la grande montée tout de suite à gauche. Ensuite à droite et la troisième descente de droite - tuez le garde qui vous attend.

Remontez l'allée et tuez les gardes qui protègent l'escalier qui se trouve devant vous. Grimpez et abattez de nouveau les gardes : vous vous retrouvez dans la maison ! Choisissez l'option "N" pour passer aux tableaux suivants.

NIVEAU 4

Dans la maison, ne bougez pas et repérez l'endroit par où vous êtes entré. Mettez-vous à rechercher votre amie prise en otage (employez à bon escient la petite carte radar), puis tuez tous les gardes. Mais surtout, quand vous progressez, longez les murs qui se formeront (sur le radar) - cela vous épargnera de faire trop de détours pour ressortir. Une fois votre amie délivrée, échappez-vous par où vous êtes entré. Ne rejouez pas dans ce jeu avec l'option, sinon vous serez obligé de recommencer...

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa date de

PETITES ANNONCES GRATUITES

péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 5 août 1990)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.) - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE, 92000 NANTERRE

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + adaptateur TV + radio réveil incorporé + 50 originaux + plus de 100 jeux + joystick Cobra. Le tout en très bon état (2 ans) : 2 900 F. **Frédéric Cyprien, 118, route Nationale 8, 13240 Septèmes. Tél. : 91.51.08.25 après 18 h en semaine.**

Vds Amstrad CPC 464 avec moniteur couleur + joystick + jeux. Prix : 1 000 F. **Hakim Aïdat, 1, rue Joseph-Bédier, 75013 Paris. Tél. : 45.83.57.26.**

Vds Amstrad CPC 464 avec DDI1 (lecteur disk) + synthé vocal + 2 joysticks + 16 disks + 17 K7 + housses + jeux (Kick Off, Rainbow Islands etc.) + uititaire Disco 6.0, Hercule 6.5. Prix : 1 500 F. **Nicolas Gody, 8, Le-Clos-de-la-Salle, 78600 Mesnil-le-Roi. Tél. : 39.12.04.75.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + joystick + pistolet + jeux + câble de téléchargement + manuel. Etat neuf. Garantie 6 mois. **Benjamin Bigotte, 7, rue Victor-Delannoy, 59310 Orchies. Tél. : 20.71.82.48 après 18 h 15.**

Vds Amstrad CPC 464 + jeux + utilitaires + lecteur DD1 + lecteur 5"1/4 avec plus de 200 jeux + joystick Pro 500. Tout en parfait état. Valeur réelle : 9 700 F. Vendu : 8 000 F. Possibilité de renseignements sur les jeux et l'ordinateur. **Valéry Parfait, 7, avenue des Noyers-Patins, 91150 Etampes. Tél. : 60.80.07.69 entre 20 h et 21 h.**

Vds Amstrad CPC 464, écran couleur + jeux originaux (Vindicator, Incantation, Bob Morane, Barbarian, Infiltrator etc.) + revues. Le tout : 1 500 F. P.S : ordinateur complètement révisé il y a un mois. **Sylvain Béra, 24, rue Jean-Pain, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.69.93.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + lecteur 5"1/4 + imprimante DMP 2000 + palette + papier imprimante + jeux et utilitaires + boîtier de rangement + disks vierges + rallonge + joystick. Le tout : 3 500 F. **Serge Leclerc, 7, rue St-Bernard, 75011 Paris. Tél. : 43.70.95.37.**

Vds CPC 6128, écran couleur + nombreux jeux (Forgotten Worlds, etc.). Prix : 1 500 F pour l'ordinateur + jeux bon marché. Urgent ! **Antonin Iommi, 57, rue des Vinaigriers, 75010 Paris. Tél. : 42.02.81.45.**

Vds CPC 464 couleur + 2 joysticks + 200 jeux + 70 revues. Le tout : 1 200 F ou vends CPC 464 couleur + lecteur de disks : 2 700 F ou échange contre CPC 464 monochrome + 1 000 F. **Arnaud D'Aléo, 8, impasse Gustave-Maubert, 95470 Fosses. Tél. : 34.7.58.22.**

Vds CPC 464 couleur + Tuner + radio réveil + 100 jeux originaux + 3 joysticks + pistolet + revues. Le tout en excellent état. Prix : 3 500 F. **Hervé Maglione, 13, rue Louis-Bréguet, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.50.46.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux logiciels + utilitaires + joysticks. Le tout en bon état : 2 000 F. **Fay Sadakhom, 293, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.00.00.76.**

Ayant souvent des **pertes de mémoire**, j'aimerais... heu... j'échange... heu... j'sais plus...

Vds imprimante Amstrad DMP 2000, vendu avec manuel + câble + feuilles + logiciels (Empire). Prix : 1 000 F. **Dimitri Chapelain, Vallet, 17130 Montendre. Tél. : 46.49.29.93.**

Vds lecteur externe 5"1/4 pour CPC 6128 : 900 F. Vds aussi jeux originaux sur CPC disk : 50 F le jeu (Dark Fusion, Vigilante, HKM, Barbarian 2, Batman, Dragon Ninja etc.). Pistolet Magnum : 220 F. **Thierry Duchenne, 10, rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.71.79 après 19 h.**

Vds CPC 464 mono + DD1 + synthé vocal (2x10 watts) + crayon optique + kit de téléchargement + nombreuses revues + 150 jeux (env 25 originaux). Valeur : 8 500 F. Vendu : 3 100 F. DD1 + 43 disks : 2 000 F à débattre. **Christophe Fontaine, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 60.07.11.68.**

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + 45 jeux originaux + 2 joystick + doubleur + revues (60). Le tout en très bon état. Valeur : 12 800 F. Vendu : 6 000 F. **Laurent Bodin, cité Yves-Farges, bât D, appt 15, 33130 Bègles. Tél. : 56.85.45.14 à partir de 18 h.**

Vds pour 6128 : disks originaux (Double Dragon, Shinobi, Rick Dangerous, Batman 3, Dragon Ninja, Robocop, AMC, Strider, Ninja Warriors, Altered Beast etc.). Prix : 70 F pièce ou 2 jeux contre une cartouche Nintendo. **Stéphane Douieb, 5, rue du Lt-Colonel Dax, 75018 Paris. Tél. : 42.23.66.93.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + jeux + news et originaux (Great Courts, Toobin, Turbo Outrun, Moonwalker, Chase H.Q. etc.). Vendu : 2 500 F. **Christophe Rousselet, 11, allée Claude-Debussy, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.08.95.**

Vds CPC 6128 couleur + 121 disks + plus de 200 revues sur CPC + news. Le tout : 4 300 F. **Aurélien Segaud, 21, avenue Newton, 77490 Chelles. Tél. : 60.08.97.04 laissez-message.**

Vds CPC 6128 lono + joystick + jeux. Prix : 2 000 F. **Franck Ballereau, 23, rue des Acacias, 77140 St-Pierre-les-Nemours. Tél. : 64.28.65.31 après 19 h.**

Vds CPC 6128, écran mono + environ 75 jeux : 2 200 F, très bon état. Cadeau : revues "Amstrad 100%" et "Amstrad CPC". **Anthony Dosseto, 58, rue Pierre-Bérenger, 1301 Marseille. Tél. : 91.88.16.71.**

Vds CPC 6128 disk couleur + très nombreux jeux + Discology + revues. Valeur : 6 100 F. Cédé : 2 900 F. **Julien Dezitter, 48, rue du Bel-Air, résidence "Les Canaries", 83600 Fréjus. Tél. : 94.40.19.48.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux jeux (Barbarian 2, Skateball, etc.) + jeux éducatifs (Big Ben, etc.) + utilitaires (Discology, Amstradeus) + joystick + kit nettoyage + 1 disquette vierge + manuel. Le tout en très bon état : 3 200 F. **Mourad Haddad, 48, rue du Cdt-Bouchet, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.23.54.81.**

Vds CPC 6128 + 200 jeux (K7 ey disks) + cordon, lecteur K7 et imprimante + Hacker + joystick + revues + moniteur couleur. Prix : 2 900 F. Imprimante Epson FX800 : 2 200 F. Le tout : 4 900 F. **Rithy-Maly Vong, 2, allée des Platanes, 93200 St-Denis. Tél. : 48.29.22.68.**

Vds CPC 6128, écran couleur + jeux (Double Dragon 2, Robocop, Bomber, etc.) + joystick + housse de protection + revues. Prix : 3 290 F. **Ara Arzamendia, 15, place de Seine, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.74.66.73 à partir de 19 h.**

Vds CPC 6128, moniteur couleur + manette + pistolet Magnum + manuel + 47 jeux. Le tout en très bon état. Prix neuf : 7 783 F. Vendu : 5 500 F à débattre. **Frédéric Moreau, 2, square Got, 75020 Paris. Tél. : 43.72.41.74 après 18 h 30.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + manuels + revues + Tuner TV + radio-réveil + plus de 150 jeux (R-Type, Rick Dangerous, Skateball, Barbarian 2, Wec, Stormlord, Compils etc.). Valeur : + de 6 900 F. Vendu : 4 900 F ou moins. **Sundy Sen, 17, rue des Orfèvres, 53000 Laval. Tél. : 43.53.32.84.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux + pistolet interactif + revues + joystick + crayon optique. Cause double emploi. Prix : 3 200 F. **Cyril Colpin, 42, rue Gambetta, 92100 Boulogne. Tél. : 49.09.17.12.**

Vds 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + Textomat + joystick + nombreux jeux (Chase H.Q., Gunship, Operation Wolf, Double Action, etc.) + manuels + ruban de recharge pour imprimante. Le tout en très bon état : 3 500 F à débattre. **David Mazaltarim, 39, rue Violet, 75015 Paris. Tél. : 46.36.89.19.**

Vds originaux pour CPC disks (Wec Le Mans, Crazy 2) : 75 F. **Frédéric Cohen-Salmon, Les Terrasses de Bonnereine, bât B, avenue de Hambourg, 13008 Marseille.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + adaptateur TV-radio-réveil + jeux originaux (Castle Master, Crackdown, Shinobi, Def. of the Crown, Blaste, Forgotten Worlds) + câble téléchargement + 2 joysticks. Prix : 4 850 F à débattre. **Claude Vergne, 4, rue Viollet-le-Duc, 63000 Clermont-Ferrand.**

Vds CPC 6128 couleur en très bon état + joystick + manuels + 200 jeux. Valeur : 7 000 F. Vendu : 3 600 F. Vigilante : 50 F. Ninjawarriors : 100 F ou les 2 à 125 F. **Mathias Quillévéré, 48, rue Chateaubriand, 45100 Orléans. Tél. : 38.63.69.79.**

Vds CPC 6128 écran couleur + nombreux jeux + joystick. Peu servi. **Bruno Laroche, Drouillas, 23430 Châtelais-le-Marcheisc. Tél. : 55.64.80.76 après 18 h.**

Vds CPC 464, écran couleur avec jeux (La Guerre des Etoiles) pour la modique somme de : 1 200 F. **Bruno Vastra, 2, rue Chateaubriand, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.04.78.74.**

Vds nombreuses news à bas prix sur 6128 et je recherche une correspondante plutôt canon possédant un 6128 pour contacts. **Denis Cosson, 4, rue du Colonel Gillot, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.17.16 (pas le matin, j'ai les vaches à traire !).**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur très bon état + 30 disks avec de nombreux jeux + utilitaires + docs. Prix : 2 900 F. **Jean-Claude Césarin, 23, rue Henri-Dunant, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.41.78.35 après 19 h.**

Vds CPC 6128 avec moniteur + jeux + joystick. Le tout : 3 000 F. **Loïc Tirado, chemin des Jorday, 09300 Lavelanet. Tél. : 61.01.28.10.**

Vds CPC 6128 + écran couleur + 20 disks + programme d'Assembleur + 3 joysticks. Valeur : 5 300 F. Vendu : 3 300 F. Vds doubleur avec le tout. **Gautier Mirlycourtois, 16, rue de Babillon, 69670 Vaugneray. Tél. : 78.45.99.72.**

ATARI

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur SC 1425 + souris + manettes + 10 logiciels originaux. Prix à débattre. Vds K7 Nintendo : 150 F pièce. **Thomas Bronner, 10, rue des Ecoles, 57770 Moussey. Tél. : 87.24.65.83.**

Vds Atari 520 STF + manettes + 12 jeux originaux + 1 souris + câbles. Le tout : 2 500 F à débattre. **Julien Morière, 37, boulevard de Cimiez, 06000 Nice. Tél. : 93.81.96.73 ou 93.20.51.12**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur SC 1425 + joystick + nombreux jeux + boîtes + souris (sous garantie). Vendu : 5 200 F. **Jean-François Lemeunier. Tél. : 43.34.95.32. Hauts-de-Seine (92).**

Vds console Atari 2600 + 8 jeux (Solaris, Pac Man, Tennis, Football, Teddy Boy, Kangoroo, Star Trek, Millipede. Prix : 450 F le tout ou 25 F le jeu. **Stéphane Cottereau, 26, rue de Palaiseau, 91430 Igny. Tél. : 69.41.91.79.**

Vds Atari 520 STF DF + utilitaires (GFA 3.5, etc.) + nombreux jeux (Tower of Babel, E-Motion, Ivanohé, Tennis Cup, Kick Off, Rainbow Islands, Great Courts etc.). Le tout : 2 300 F. Vds aussi Sega en très bonne état : 4 000 F. Vds Multiface ST : 300 F. **Yann Attias, 17, rue Honoré-de-Balzac, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.05.66.**

Vds Atari 520 STF DF + moniteur couleur + 3 manettes (1 Cobra) + 20 jeux + boîte de rangement de disks + meuble pour ordinateur + mode d'emploi. Le tout : 3 800 F. **John Ornowski, 26, rue Romain-Rolland, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél. : 87.58.56.75 après 20 h.**

Vds jeux originaux sur K7 pour Atari XL/XE dont news (Thunderfox, Cygnus X1, Revenge , Twilight World, etc.). Echange mon 130 XE Secam (comme neuf) contre un 130 XE Pal (très bon état). **Miguel Letemplier, 91, avenue Mermoz, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.13.49.**

Urgent ! Vds Atari 520 STF DF + péritel + souris Anko (2 mois) + jeux originaux (Voyageurs du Temps, Drakkhen, Bloodwych etc.). Le tout en très bon état : 2 800 F. **Stéphane Bernard, 391, avenue Frédéric-Chartier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.** Téléphoner avant le 10 juillet pour cause de départ.

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + souris + joystick + nombreux jeux dont (Beach Volley, Xenon 2, Rainbow Islands) + disks vierges + garantie encore 6 mois. Prix : 5 000 F. **Nicolas Lorente, rue du Pont, Saint-Paul-les-Fonts 30330 Connaux. Tél. : 66.82.02.11 après 18 h.**

Vds originaux sur ST (Action Service, Operation Wolf, Explora 2, Baal, Meurtre à Venise, Wanted, Dragon Ninja etc.). Prix : 50 F chaque jeu. **Julien Vicq, 18, rue du Four, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.42.64 le soir.**

Vds Atari 520 ST DF gonflé à 1 mégaoctet + souris + joystick + 50 disks (Sim City, Starblades, F29, etc.). Valeur : 5 290 F. Vendu : 3 290 F. Vds lecteur double face Etraplat qui se branche sur l'Atari. Valeur : 1 000 F. Vendu : 590 F. **Gildas Ravelli, 16, Villa Duthy, 75014 Paris. Tél. : 45.41.37.17.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1425 + joystick + Jumbo Pack GFA Basic 3.0 + news (Italy 90, Ninja Spirit, E-Motion, Colorado, Ivanohé etc.). Le tout en bon état : 3 500 F. **Philippe Da Costa, 29, rue Marx Dormoy, 75018 Paris. Tél. : 42.01.90.31.**

Vds 1040 STF + souris + logiciels (Cyber, Degas, Elite, Spectrum 512, NEO, GFA 30, Devpac 2, Stos Language, Stos accessoires) + jeux + livres assembleur + joystick + câbles divers. Le tout : 3 900 F. **Jean-François Menesguen. Tél. : 45.67.31.88 entre 19 h et 20h. Paris.**

Vds Atari 520 STF, gonflé 1 méga + souris, très bon état : 3 000 F. **Rémy Sébastien, 13, rue de la Marne, 94430 Chennevières. Tél. : 45.94.40.30.** Offre seulement en région parisienne.

Vds Atari 520 STF (DF nouvelles ROM, récent) + joystick + jeux dont news (Stryx, Sir Fred, E-Motion, Pipemania etc.) + revues. Le tout pour : 2 000 F. **David Joussain, 23, rue des Fleurs, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 69.04.96.48.** Attention, je suis sur répondeur.

Vds tablette graphique Atari XL : 400 F. Souris AMX PR CPC sans touche : 200 F. Lecteur 5"1/4 + cordon + câble + sélecteur A-B-P-F pour CPC : 1 000 F. **Kuy Lim Thong, 72, boulevard de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.**

Vds pour ST : nombreux jeux de rôles, actions (Phantazy 1, 2, 3, Questron 1, 2, Bard's Tale, Bloodwych, B. Data, Dungeon Master, Chaos Strike Back, Ultima 4, Drakkhen, Wizard Crown etc.). Originaux à 99 F chacun. **Patrick Uclès, 1, rue du Hainaut, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.64.59.**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + 50 jeux. Etat neuf (boîtier d'origine). Prix : 3 000 F. **Hong Tran, 3, allée des Bleuets, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34.19.74.50.**

43 42 22 50
DEPOT -VENTE.

EDEN COMPUTER
102 Av du Général Michel BIZOT 75012 PARIS
METRO : MICHEL BIZOT - OUVERT 10H-12H. 14H-19H

43 42 22 50
OCCASION

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

890 F
EXTENSION ST
520 à 1024 KO*

890 F
LECTEUR D.F
ATARI 520 STF*

* POSE GRATUITE

NOUS SOMMES LES SPECIALISTES DE L'OCCASION, NOUS VOUS OFFRONS UNE REVISION COMPLETE DE VOTRE ORDINATEUR ET NOUS LE VENDRONS VITE DANS LES MEILLEURES CONDITIONS.
NOS ACHETEURS PEUVENT ETRE SURS DE FAIRE UNE SUPER AFFAIRE TOUT EST REVU PAR NOS TECHNICIENS EN ATELIER.
NOUS ASSURONS LES REPARATIONS TOUTES MARQUES EN 48H.
NOUS VENDONS EN NEUF DE L'ATARI, DE L'AMIGA ET DU PC AT.

EX - NEUF : AT 286 D. DUR 20 MEG- 1 MO- ECRAN 14 P : 10 490 F TTC
AT 386 D.DUR 40 MEG- 1 MO- ECRAN VGA COULEUR : 17 900 F TTC

2490 F
EXTENSION
1.2 mega

119 F
FREE BOOT
A500-A2000

* POSE GRATUITE

Vends stock de **porte-jarretelles**. Ecrire à Marcel Sembat.

Vds Atari 520 STF + joystick + jeux + utilitaires + livres. Cherche contacts sur Amiga. **Jean-Joseph Helmie, 25, rue Chérêt, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.98.56..**

Vds originaux sur Atari ST : Star Ray, Thunderblade, Iron Lord, Colonial Conquest, Les Voyageur du Temps, La Quête de l'oiseau du Temps, Explora 1, Voyage au Centre de la Terre. Prix : 100 F chaque jeu. **Nicolas Bronard, impasse Jean-Jaurès, Ecole Primaire Aimoire-les-Toîts, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34.64.84.06.**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + doubleur + nombreux jeux. Prix : 2 000 F. **Christophe Descours, 6, allée Clément Ader, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 46.31.22.45.**

Vds Atari 520 STF DF : 2 400 F. 80 jeux, utilitaires, démos + 40 livres : 900 F. Valeur neuf : 8 000 F. Le tout : 3 300 F. **Jacques Grelineaud, 30, rue du Chemin-Vert, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.83.53.83.**

Vds originaux pour Atari : Dragon Spirit : 85 F. Xenon 2 : 80 F. Strider : 80 F. Battle Chess : 80 F. Savage : 75 F. **Laurent Granger-Veyron, 46, rue Ballainvilliers, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.90.06.90 après 18 h.**

Vds Operation Wolf et Hillsfar pour ST : 100 F chaque jeu. Ces jeux sont originaux. Vds aussi Falcon, Chessmaster 2000, Manoir de Mortevielle, La Quête de l'Oiseau du Temps : 70 F chaque jeu. **Nicolas Fayette, 65, chemin de Pommier, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.45.92 après 18 h.**

Vds console de jeux Atari 2600 + 13 cartouches (Hero, Joust, Cristal Castle, Battle Zone etc.). Prix : 600 F. **Philippe Pereira, 64, rue de l'Etoile, 94440 Villecresnes. Tél. : 45.99.03.34.**

Vds Atari 520 STF : 2 000 F. Vds lecteur externe DF Cumana : 500 F. **Patrick Mélo, 10, allée du Plateau des Glières, 91210 Draveil. Tél. : 69.42.09.32.**

Vds originaux ST : Bio Challenge, IK+ : 100 F. Piège, Action Fighter, Last Duel, Superski, Tetra Quest, Iron Trackers : 75 F pièce ou le tout : 400 F + 1 jeu gratuit (Fourmi Story). **Johann Missioux-Dupont, 27, Colline des Chênes, 06530 Peymeinade. Tél. : 93.09.92.08.**

Vds console portable Atari Lynx (alim. câble) + 2 cartouches : 1 000 F. **Philippe Jacquard, Domangeville, 57530 Courcelles-Chaussy. Tél. : 87.64.44.75.**

Vds pour ST : Stos Game Creator : 300 F (600 F neuf).) + Chopper X, World Darts, Hyperbowl : 50 F pièce. Vds 4 démos Pressimage : 25 F pièce ou le tout 400 F. **Benoît Garret, 9, rue Général-Brosset, 70000 Quincey. Tél. : 84.75.64.35.**

Vds Atari 2600 + 1 manette + 40 jeux (Kung-Fu Master, Hero etc.). Valeur : 5 000 F. Vendu : 3 000 F. **Philippe Caron, 56 bis, rue Victor-Hugo, 62590 Oignies. Tél. : 21.74.12.11.**

Vds originaux sur STF : 90 F chaque jeu ou 600 F le tout (Chaos Strike Back, Elite, Carrier Command, Bomber, Gunship, Red October, Barbarian, Shangaï, Balance of Power, Bismarck, Ogre). **Gaëtan Douillet, 36, rue des Frères-Monvoisin, 44600 St-Nazaire. Tél. : 40.90.21.43.**

Vds 520 STF gonflé à 1 méga + moniteur couleur + 2 manettes + 1 souris + Trackball + West Phaser + drive externe + 50 disks + des dizaines de revues. Le tout : 3 500 F. **Michaël Brod, 4, square du Nouveau-Bellevile, 75020 Paris. Tél. : 43.66.93.96.**

Vds originaux sur ST/STE : Blasteroïds HKM : 100 F. Ferrari Formula one, Castle Warriors, Ballistix : 150 F le jeu. Drakkhen : 180 F. Les jeux sont neufs. **Jérôme Dupont, 2, allée des Glaïeuls, 95240 Mours. Tél. : 30.34.30.53.**

Vds Atari 520 ST nouvelles ROM DD + moniteur couleur Oceanic + nombreux disks. Le tout : 3 800 F. **Pascal Le Conte, "Les Jardins", 14570 Clécy.**

Vds Atari 520 STF + joystick + souris + 100 disks de jeux (Operation Wolf, Thunderbolt, Ninja Spirit, Rainbow Islands etc.) + démos + 2 jeux originaux (Space Ace + Antago). Le tout : 2 800 F. **Laurent Boucher, 61, rue de Picardie, 94510 La-Queue-en-Brie. Tél. : 45.94.98.74.**

Vds originaux sur ST : Chase HQ, Ivanohé, Batman, Hard Drivin', Continental Circus, Ninja Warriors, Double Dragon 2, Operation Thund, Ghouls and Ghosts, Blood Money, Beach Volley, Galaxy Force 2. Prix : 100 F pièce avec notices et boîtes. **Laurent Dacquay, 14, rue Ferdinand-Flocon, 75018 Paris. Tél. : 42.23.36.52.**

Vds Atari 130 XE + lecteur K7 + lecteur disks + imprimante 1020 + tablette de dessin + livres + jeux + Macro-assembleur. Prix : 2 000 F à débattre. **Grégory Miano, 538, rue du Sapin-Vert, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.36.35.98.**

Vds Atari STF DF nouvelles roms + Péritel + jeux originaux (Voyageurs du Temps, Drakkhen, Bloodwych) + souris Anco neuve (2mois) : 2 800 F. Le tout en très bon état. Valeur : 4 700 F. **Stéphane Bernard, 391, avenue Frédéric-Chartier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.**

Vds console Atari 2600 + télé noir et blanc + 9 jeux + manettes. Le tout : 750 F à débattre. Possibilité de vente séparée. **Guillaume Pingre, 16, rue de l'Iserable, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.32.42.69 après 18 h 30 sauf le week-end.**

Vds pour ST : Drakkhen, Bloodwych, Voyageurs du Temps, Nord et Sud, Kult, Pirates, Fetiche Maya, First Contact, Flight Simulator : 100 F pièce ou 250 F les 3. Espèces. **Jacques Morel, 162, rue de Romainville, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.54.76.**

COMMODORE

Urgent ! Vds Amiga 500 + extension mémoire 512 Ko + lecteur Cumana + moniteur 1084 + interface MIDI + 3 souris + 2 joysticks + nombreux logiciels : 6 000 F. **Frédéric Claire-Eugénie, 58, rue du Sergent-Bobillot, 93100 Montreuil. Tél. : 48.51.57.02.**

Vds pour Amiga 500 : Italy 90, Ivanohé, Pirate, Starblades, Heatwave, E-Motion, Klax, Cyberball, Time Soldier, Knights of the Krystallion, Moonwalker, Blades of Steel, Defender of the Earth et plein d'autres. **M. Britschu, 9, rue A. Lahaye, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.64.42.97.**

Vds jeux originaux sur Amiga (Stryx, Teenage Queen, Captain Blood, Obliterator, Onslaught, Compils etc.) : 100 F pièce. Vds Game Boy originale et complète. Achetée : 990 F le 14/06/90. Vendue : 700 F. **Alexandre Auffray, 11, rue Guy-de-La-Brosse, 75005 Paris. Tél. : 45.35.72.20**

Vds extension mémoire pour Amiga 2000 et 500 et Atari STE ainsi que diverses RAM + disks vierges. Tout est neuf et sous garantie. **Jean-Louis Jacquel, 15 rue Marcel-Bailly, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.02.63 avant 21 h.**

Vds 64 (disk) + 1530 (K7) + moniteur couleur + très nombreux jeux sur disks (Barbarians, The Pawn, Winter/Summer Games etc.). Le tout en bon état : 2 830 F. **Jean-Charles Perrin, 48, rue du Chevalier-de-La-Barre, 91330 Yerres. Tél. : 69.40.99.59.**

Vds jeux originaux Amiga (Starblade, Colorado, Dragon Breath, Kick Off, Twinlord, Operation Thunderbolt, Nil Dieu vivant, Stunt, TV Sports Football, Indiana Jones Adventure, Cabal, Robocop, Starglider 2, Nord et Sud.). Prix : 80 F pièce. **Claude Ollivier, La-Grande-Plaine bât A3, boulevard des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vente-réclame
- Une minute de silence : 10 F
- Un cri d'alarme : 30 F
- Une lueur d'espoir (220 V) : 50 F

Les cent premiers acheteurs recevront en prime une reproduction en couleurs de la célèbre "Balance des prix" de Monet.

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + extension A 501 + souris + 2 joysticks + boîte de rangement + 100 disks jeux + docs + originaux + revues + emballages, le tout sous garantie. Vendu pour : 5 500 F. Possibilité de vente sans moniteur. **Adel. Tél. : 42.52.44.96. Paris.**

Vds drive 5"1/4 pour Amiga : 800 F ou 900 F avec logiciels adaptables CPC, PC, ST. Vendu avec boo : 100 F. **Frédéric Delfieux, 26, avenue Joffre, 92380 Garches. Tél. : 47.01.23.56.**

Vds originaux pour Amiga : Populous et Archipelagos : 130 F le jeu. Cherche aussi Sierra-On-Line et Ultima. **David Niger, 1, les Mouettes, chemin des Fabriques, 13500 Martigues. Tél. : 42.40.13.15.**

Vds Amiga 500 couleur + nombreux jeux + Mouse Master + plateau pivotant + 2 manettes. Le tout : 6 500 F (sous garantie). **Yann Lorthiois, 5, rue Gaston-Monmousseau, 94460 Valenton. Tél. : 43.89.71.16.**

Vds ou échange nombreux softs sur C64 (Cool, Rapide etc.), ah que si tu veux des jeux, ah que tu dois me contacter. **Thomas Ouakil, 10, avenue St-Poy, 93220 Gagny. Tél. : 43.81.51.04.**

Vds C64 en état moyen (il manque une touche, mais on s'éclate quand même) + lecteur K7 + 34 jeux originaux (Simulation + Compil) + manette. **Jean-Louis Luporsi, immeuble "Isulana", appt 21, 20220 Ile-Rousse. Tél. : 95.60.05.00.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 couleur + 3 joysticks + 150 logiciels + 2 boîtes de rangement + Bible de l'Amiga + 30 revues + livres de programmation. Excellent état et sous garantie. Prix : 5 100 F + docs. **Eric Kremp, 41, 3ème avenue, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.29.45.**

Vds originaux Amiga (Crazy Cars 2, Balance of Power, 1990, Sargon 3, Compil Precious Metal, Xenon, Arkanoid 2, Captain Blood, Crazy Cars etc.). Prix : 100 F pièce. **Guillaume Lefebvre, 24, rue Félix-Faure, 76400 Fécamp. Tél. : 35.28.06.76 après 20 h.**

Vds jeux originaux sur Amiga : Voyageurs du Temps : 100 F. Bard's Tale 1 : 50 F. La menace. **Philippe Carré, 5, rue de la Roseraie, 69320 Feyzin.**

Vds C64 + 1541 + PG020 (Oscar) + joystick + manuel d'utilisation + 350 jeux (Double Dragon , Altered Beast etc.). Le tout : 1 300 F. **Fackri Oudjana, 13, rue du Fbg-Montmartre, 75009 Paris. Tél. : 45.23.49.10.**

Vds nombreux originaux Amiga : Midwinter (totalement neuf), Sim City, Kick Off, Meurtre à Venise, Populou, etc. Prix : de 100 à 180 F. **Cyrille Mailhé. Tél. : 61.95.09.15. Province.**

Vds lecteur K7 pour C64 + 150 jeux pour : 150 F. **Mathieu Baud, 20, rue de Munster, 68140 Gunsbach. Tél. : 89.77.49.95.**

Vds C64 + lecteur disks et K7 + utilitaires + logiciels divers + nombreux jeux (+ de 100) + joystick + livres + câbles + disks vierges + traitement de textes : 2 000 F avec moniteur couleur Oscar MC 14 : 3 000 F. **Sébastien Laubignat, 44, rue de la Victoire, Le-Bois-de-la-Chaizé, 85330 Ile de Noirmoutiers. Tél. : 51.39.19.21.**

Vds nombreux jeux et autres sur Amiga. Prix bas. **Fabrice Bajolais, 23 avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds Amiga 500, garantie 8 mois, emballage complet + 20 news (F29, Kick Off 2 etc.) + 2 joysticks Super Board + Péritel + souris + livres : 2 990 F. Vds Discman Sony laser neuf, garanti à vie ! : 990 F. **Philippe Delhomme, Les Demeures de Font-Clair, 43, bld de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.**

Vds originaux Amiga et MSX 1 et 2 à bas prix. **Guillaume Manouvrier, 2, rue d'Oradour-sur-Glane, 62640 Montigny-en-Gohelle. Tél. : 21.76.23.54.**

Vds C64 + 1541 + moniteur couleur + jeux + 2 manettes + manuel. Prix : 2 000 F. **Daniel Nunès, 33, rue du Vieux-Versailles, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.39.44.**

Vds C64 + lecteur disk 1571 + moniteur 1802 + nombreux jeux (P47, Operation Wolf, Robocop, Grand Prix Circuit etc.). Etat neuf, acheté en 88 + manuels + cartons + revues. Le tout : 3 000 F à débattre (rabais 500 F maxi.). **Fabien Didierjean, 17, rue de la Bruteneau, 68240 Kaysersberg. Tél. : 89.47.30.75.**

Vds tous jeux sur C64 à bas prix. **Patrick Coin, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.16.66.**

Vds C64 nouveau modèle + imprimante MPS 1230 + lecteur K7 + nombreux jeux et manuels : 2 000 F. Vds moniteur 1402 pour PC : 800 F. L'ensemble : 2 500 F. **Ludovic Vermoesen, 55, rue de la Vague, 76260 Etalondes. Tél. : 35.86.31.55.**

Vds originaux sur Amiga : F29, F18, Falcon, Warhead, Infestation, Crazy Cars 2, Sherman M4, Dungeon Master, F.O.F.T., Test Drive 2, Silkworm, Powerdrome, Elite etc. En tout 30 superjeux. Par lot de 10 : 500 F. **Guy Petit, 11, rue Jules-Ferry, 26800 Portes-les-Valence. Tl. : 75.57.42.54.**

Vds nombreux logiciels (Arcade, Simulation, Wargame) sur C64 (K7 et disks) à bas prix. **Joël Lagaude, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Vds C 128 + moniteur couleur + lecteur de disks 1541 + lecteur de K7 1530 + super joystick + jeux + boîte de rangement + livres. Le tout : 3 000 F. **Roy Hypersiel, 10, rue Gilbert-de-Voisins, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.32.82.**

Vds sur Amiga : Power Cartridge, gel d'écran, moniteur assembleur, ralentisseur, sauvegarde mémoire etc. Super affaire ! Acheté : 900 F Vendu : 700 F. **Hervé Voirin, 8, rue Maurice-Barrès, 55000 Nancy. Tél. : 83.32.00.23.**

MSX

Vds MSX 2 Philips NMS 8235 : 2 000 F avec en prime des jeux mégaroms (Nemesis 1, 2, 3, Salamander, King's Valley 1 et 2 etc.) + 1 joystick + manuel + docs + programmes. Le tout en parfait état. **Hien Luu, 48, rue de Château-Landon, 75010 Paris. Tél. : 42.06.10.33 après 18 h.**

Vds MSX 2 sans drive + plein de cartouches + K7 + revues et livres. Prix à débattre. Recherche correspondant en France et à l'étranger (Japon, Espagne, etc.) pour échange de logiciels sur MSX 2. **Djamel Louergli, 70, rue de Montreuil, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.51.19 à 20 h.**

Vds MSX 2 Philips NMS 8255 (2 drives), gonflé 256 Ko + nombreux softs : 3 500 F à débattre. Envoi

contre-remboursement possible. **Jacques Léone-Robin, Le Grimpre 1, 91140 Villeban-sur-Yvette. Tél. : 69.81.94.78 après 20 h.**

Vds Sanyo MSX 64 Ko : 650 F. Lecteur disk VWOO10F : 1 190 F. Moniteur vert haute résolution, écran antireflets : 650 F. Lecteur K7 informatique : 200 F. Joysticks : 200 F. Jeux : 100 ou 200 F. Livres : 200 F. Le tout : 2 500 F. **Frédéric Soulier. Tél. : (16) 88.36.29.53.**

Vds MSX 2 8245 (février 89) + 80 disks + extension pour SCC : 2 500 F. Vds mégaroms Dragon Buster, Usas, Metal Gear, Shalom : 160 F pièce. Goonies et Games Master : 100 F les 2. **Pascal Palermo, 254, rue du Scarabée, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.02.94 après 19 h.**

Vds jeux MSX 1 et 2. Cherche correspondants sérieux sur région parisienne. Vds utilitaires, livres, etc. Achète Enie 2 et autres dans le même genre. Faire offre. Cherche extension mémoire 256 Ko. **Christophe Chevret, 891 route de la Crau, 83400 Hyères.**

Vds MSX Sony HB501 avec lecteur K7 incorporé + 3 K7 (jeux) + livres : 500 F + jeux (Maze of Galious, Nemesis, Football, Penguin Adventure, Goonies etc.). Prix : 60 à 80 F ou 700 F le tout. Valeur réelle : 3 800 F. **Arnaud Roger, 6, rue du Tordoir, 59554 Neuville-Saint-Rémy. Tél. : 27.81.68.71 après 17 h 30.**

Vds Sony HB 700F + joystick infra-rouge + câbles Péritel + imprimante + 500 softs sur disks. Prix : 3 000 F. **Fernand Tortosa, HLM de Brèze, 38110 St-Clair-de-la-Tour. Tél. : 78.21.15.82 de 20 h 30 à 22 h sauf week-end.**

Vds MSX 2 VG8235 + 150 jeux et utilitaires sur disks + livres + 1 manette. Le tout : 2 500 F à débattre. Echange aussi jeux sur MSX 1 et 2 sur disks. **Yann Planchais, champ des Plagnes, 24130 Mareuil-sur-Belle. Tél. : 53.60.96.40.**

Vds MSX1 + 10 jeux en cartouches (Maze of Galious, King's Valley 2, etc.) + 3 jeux en K7 + compil Games Collection (33 jeux) + magnéto + câble + manette infrarouge + 2 autres manettes. Valeur : 2 500 F. Vendu : 1 200 F. Frais de port gratuit. **Julien Guillement, 7, rue Trajan, 34410 Sauvian. Tél. : 67.39.55.07 heures repas.**

Vds MSX 2 Sony HB700, 384 Ko + Eprom 900 + souris + SCC + news : 3 000 F. Vds Space Manbow, Gryzor : 250 F. Penguin Adventure : 100 F. King-Kong 2 : 200 F. Deep Forest : 100 F + autre jeux. **Alex Adam, 12, rue Gersan, 76130 Mont-St-Aignan. Tél. : 35.74.14.54.**

Vds originaux sur MSX : Super Cobra, Goonies, Football, Athletic lands, Ghostbusters. Chaque jeu : 100 F. Echange Nemesis 3 contre Nemesis 2. **Benoît Lalet, Olympia Parc Gezanne, route de Tholomet, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.59.55.**

Vds MSX 2 Philips + Péritel complet + manuel d'utilisation + clavier IBM 3279 + manuel d'utilisation. **Eric Pouliquen, 31, avenue des Ormes, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.88.09.08.**

Vds jeux MSX 1 et 2 : Rastan Saga : 100 F. Scramble Formation : 110 F. Super Rambo Special : 90 F. Penguin Adventure : 100 F. Metal Gear : 110 F. King's Valley 2 : 120 F. Vampire Killer : 120 F. Usas : 120 F. Vds aussi MSX 2 : 1 000 F et MSX 2 8235 : 1 200 F à débattre. **Laurent Bellanger, 18, rue Joliot-Curie, Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.85.57.**

Vds MSX + magnéto + imprimante + jeux (Salamander. The Maze of Galious etc.) + cordons + livre Basic + papier imprim. Prix : 3 500 F. **Stanislas Letrouvé, Village-de-l'Isle, 50290 Bréhal. Tél. : 33.90.11.91.**

Vds cartouches MSX : Road Fighter, Hyper Sports 3, Raid on Byngeling Bay. Cherche correspondants sur Sète et pays francophones. **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.31.**

Vds MSX 1 + moniteur couleur mono + pas mal de cartouches + nombreux jeux K7 + lecteur de K7 + joystick : 1 100 F. Vds aussi MSX 2 NMS 8220 + Vampire Killer + prise Péritel : 1 300 F. **Yann Domise, 19 ter, avenue Aristide-Briand, 60700 Pont-Ste-Maxence. Tél. : 44.72.17.17.**

Vds jeux MSX 1 et 2 tous supports + lecteur K7 + Games Collection (33 jeux) + 2 manettes. En tout 51 jeux originaux : 1 000 F ou séparés : 100 F le jeu Konami. Vds aussi livres MSX. **Gilles Barault, Ste-Claire, 82110 Lauzerie. Tél. : 63.94.75.58.**

NEC

Vds console PC Engine + 4 jeux (Son Son2, Cybercross, Kung-Fu, Wondermomo) : 2 000 F à débattre. Valeur : 3 875 F. **Jean-Marie Dolégal, 67, boulevard Suchet, 75016 Paris. Tél. : 45.0.31.73.**

Vds jeux sur cartouches pour Nec : Son Son 2 : 350 F. Vigilante : 350 F. Gunhed : 350 F. Echanges possibles. **Benjamin Nicaise, 46, route de Savignie, 60000 Beauvais.**

Vds console Nec NTSC, 50 Hz + Booster stéréo : 1 000 F + 12 très bons jeux de 200 F à 300 F (Splatterhouse, Shinobi, PC Kid, Gunhed, Tiger Heli, Wonderboy 2, Tennis, Ordyne, Vigilante, Legendary Axe, R-Type, Dungeon Explorer). **Daniel Deherme, 23, rue de l'Union, porte 138, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.21.17.**

Vds console Nec : 3 600 F avec 8 jeux (Tiger Road, Shinobi, Beball, Bloody Wolf, Glaga 88 etc.). Valeur de départ : 4 530 F. Cherche Super Grafx à bas prix et Nintendo à 250 F avec Mario Bros. **Alexandre Chapelin, 19, boulevard Luc-Olivier-Merson. Tél. : (1) 40.59.44.29 entre 19 h à 21 h.**

Vds CD-ROM Nec garantie + factures + Péritel + 4 jeux CD Red Ale, etc. Vendu : 3100 F ou CD-ROM + 1 jeu : 2 600 F. Vds jeux Nec, Sega 16 bits. Echange jeux sur SNK. Vds Amiga 500 + extension + moniteur couleur + 100 disks + 2 joystick. Prix : 5 500 F. **Adel. Tél. : 42.52.44.96. Paris.**

Vds Nec + 2 jeux + doubleur et super joystick : 1 800 F ou même configuration mais 11 jeux : 4 300 F (moins de 250 F le jeu.). **Franck Bennet, 15, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois. Tél. : 42.70.61.11.**

Vds 25 jeux pour Nec (P47, Beball, Psycho Chaser, Formation Armed, City Hunter etc.). Prix : 200 F le jeu. Vds joypad AF : 150 F. Joypad AF avec doubleur : 200 F. Correcteur de couleurs : 180 F. **Philippe Schaan, 2, rue Robert-Douvillez, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.12.64.**

Vds jeux Nec (PC Kid, Tiger Road, Chase H.Q. etc.). Prix : 250 F pièce. **Thierry Ly, 130, bld Masséna, 75013 Paris. Tél. : 45.84.75.81 après 20 h.**

Vds console Nec PC Engine (avril 90) sous-garantie, état neuf + 3 jeux (Dragon Spirit, Ninja Warriors, Sonson 2). Prix : 2 200 F au lieu de 2 900 F. **Jean-Philippe Dupuicha, 9, rue Félix-de-Pardieu, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Vds console Nec + 7 jeux + carte Club Shoot Again + adaptateur NTSC acheté le 8/12/89 sous garantie : 2 300 F. **Manuel Dejésus, 92, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.47.36.**

Vds console Nec PC Engine + 4 jeux (Bloody Wolf, Kung-Fu, Shinobi, Dragon Spirit). Prix : 2 200 F frais de port compris. **Sébastien Ringler, quartier Resty, route de Bras, 83470 St-Maximin.**

Vds Wonderboy 3 sur CD-rom : 350 F. Super Darius : 400 F. Jeux neufs. **Franck Decout, 1, avenue du Maréchal Joffre, 92190 Meudon. Tél. : 45.07.85.41.**

Vds console Nec PC Engine + CD-ROM neuf + 6 jeux : PC Kid, Son Son 2, Heavy Unit, Wonderboy, Red Albert, Ys. Prix : 5 900 F. Garantie. **Hervé Hadmar. Tél. : 68, quai de Jemmapes, 75010 Paris.. Tél. : 42.01.56.07.**

Vds console Nec 50 HZ + booster stéréo permettant de la mettre en NTSC japonaise : 1 000 F. Vds 8 jeux : R-Type, Legendary Axe, PC Kid, Splatterhouse, Vigilante, Gunhed, Tiger Heli, Shinobi. Prix : entre 300 et 350 F. **Daniel Deherme, 23, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.21.17.**

NINTENDO

Vds console Nintendo (89) + jeux : Kid Icarus + Ghost & Goblins. Prix : 1 000 F le tout. Le jeu : 200 F. Parfait état. Vds jeux Sega : Shinobi, After Burner. Prix : 150 F le jeu. **Samuel Gaulay. Tél. : (16) 99.62.72.35.**

Vds jeux pour Nintendo (Castelvania, Rush'n'Attack, Zelda). Prix : 200 pièce ou 500 F les trois. **Alain Perrault, 7, avenue du Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + prise Péritel + 7 jeux (Super Mario Bros 1 et 2, R.C. Pro Am etc.). Le tout : 1 200 F. Je ne pourrai la donner qu'en août. **Frédéric Merle, 23, rue du Clos-Anets, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.97.69.**

Vds cartouche Excite Bike pour console Nintendo, jamais servi, sous emballage. Valeur : 330 F. Vendu : 220 F ou échangé contre cartouche Sega 16 bits ou Nec. **Mohand Chaalal, 83, avenue du Temps-Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.43.78.92.**

Vds 7 jeux Nintendo (Megaman : 300 F. Ikari Warriors : 300 F. Kid Icarus : 320 F. Mach Rider : 200 F. Castelvania : 300 F. Popeye : 170 F. Kung-Fu : 200 F. Le tout : 1 790 F. **Dominique Chemin, 12, rue de la-Vallée-Rocfoin, 28130 Maintenon-Pierres. Tél. : 37.27.53.82.**

Vds console Nintendo très bon état + nombreux jeux + Stick NES advantage + Phaser + robot + console Nec PC1 et accessoires. Vds jeux Sega 8 et 16 bits. **Julien Lombard, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny.**

En veux-tu ? En voilà ! Ecrire au journal.

Vds console Nintendo + pistolet + 10 jeux (Duck Hunt, Hogan's Alley, Track and Field 2, Ghost'n'goblins etc.) + 2 manettes : 1 500 F à débattre ou échange contre Mega Drive. **David Bellaiche, 11, rue Louis-Choix, 95140 Garges-les-Gonnesses. Tél. : 39.93.05.16.**

Vds 8 jeux Nintendo (Kid Icarus : 320 F. Mach Rider : 200 F. Mario Bross 2 : 300 F. Megaman : 310 F. Castelvania : 300 F. Kung-Fu : 200 F. Popeye : 170 F. Ikari Warriors : 300 F.). **Dominique Chemin, 12, rue de la-Vallée-Rocfoin, 28130 Maintenon-Pierres. Tél. : 37.27.53.82**

Vds console Nintendo + deux manettes + 6 jeux (Punch-Out, Zelda, Wrestlemania, Pro Wrestling, Kung-Fu, Ghost'n'Goblins.). Le tout en très bon état : 1 200 F. **Vincent Hundermarki, sentier des Hauts-Griptaux, 91289 St-Pierre-du-Perray. Tél. : 60.75.91.31.**

Vds console Nintendo + 10 jeux (Zelda 1 et 2, Track & Field etc.). Etat neuf : 300 F la console et 120 F chaque jeu. Le tout : 1 200 F. **Thomas Lebègue, 25, rue de Bourgogne, 75007 Paris. Tél. : 47.53.09.02**

Vds console Nintendo + jeux (Castelvania, Super Mario 1 et 2, Wrestlemania.). Vendu : 1 200 F très bon état. **David Cassagnol, 23, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.54.43.67.**

Vds console Nintendo : 690 F + Mario Bros. Vds cartouches (Punch-Out, Rush'n attack) : 200 F pièce. Kung-Fu : 100 F. Le tout : 1 300 F. Valeur : 2 000 F. **Stéphane Grosperrin. Tél. : 46.06.16.54.**

Vds ensemble de cartouches Nintendo (Mario Bros 1 et 2, Pinball, Kid Ikarus, Legend of Zelda 2). Le tout : 950 F. **Sylvain Guego, 2, allée de Planton, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.46.44.81.**

Vds nombreux jeux Nintendo (dont jeux japonais) + pistolet. Prix : 100 à 250 F. **Paul Labrosse, 32, rue Raynouard, 75016 Paris. Tél. : 42.88.67.84.**

Vds console Nintendo + pistolet + 6 jeux + pack de démonstration. Le tout en très bon état et récent. Prix : 2 000 F. **Pascal Merou, 19, avenue Gambetta, 12700 Capdenac. Tél. : 65.64.74.96.**

Vds Section Z pour Nintendo ou change contre Rygar ou Zelda 2, Life Force. Vds aussi Wrecking Crew série programmable) et Super Mario Bros. **Vincent Drevnik, 17, chemin de Roche-Bozon, 69660 Collonyes-au-Mt-d'Or. Tél. : 78.22.33.22.**

Vds console Nintendo + jeux. **Sylvain Bischoff, 124, bld John-Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.52.44.**

Vds console Nintendo (état neuf) + Mario Bros 1 + Top Gun. Valeur : 1 350 F. Vendu : 800 F le tout neuf vendu avec carton d'origine. **Laurent Nicole, Quartier Luc, 30270 St-Jean-du-Gard. Tél. : 66.85.11.56.**

Vds console Nintendo + jeux (Zelda 1 + Mario Bros 1 + Punch-Out + Excitebike + Wrestlemania) + 2 manettes + revues. Etat neuf (garantie 6 mois). Prix : 1 500 F ou contre ST, STE, STF (DF). **Fabrice Germain, 1, rue Zacharie, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.57.51.28.**

Vds console Nintendo avec 3 manettes (Nes Max), décembre 89, état neuf + pistolet + 6 jeux (Ikari Warriors, Zelda, Mario 1, Kung-Fu, Excite Bike) + revues avec astuces. Le tout : 1 800 F à débattre. Valeur : 3 000 F. En cadeau : console Action Max (avec pistolet) pour le 1er acheteur. **Luca Casadei, 9, rue Lesueur, Paris. Tél. : 45.00.38.92.**

Vds Game Boy Nintendo + 7 jeux (Nemesis, Boxing, Vampire Killer, Super Mario, Tennis, Solar Striker, Pinball). Prix : 1 490 F. **Damien Faliph, Le Serpolet, 211, rue Paul Eluard, 34130 Mangues. Tél. : 67.29.45.35 uniquement le week-end.**

Vds console Nintendo avec emballage + 3 K7 (Mario 1 et 2, Kung-Fu). Le tout : 650 F. Excellent état. Vente sur Bordeaux seulement. **Grégory Eustache, 3, rue Montméjan, La Bastide, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.40.35.37.**

Vds console Nintendo + jeux (Punch-Out, Castelvania, Track & Field 2, etc) ou les jeux séparés. Prix à débattre. **Jean-Noël Prévost, 5, résidence Eugène-Delacroix, rue Dominique-Ingres, 76570 Pavilly. Tél. : 35.92.24.87.**

Vds jeux Nintendo : Life Force : 220 F. Hogan's Halley : 180 F. Les deux : 380 F. Vds Quickshot 2 Turbo en très bon état : 110 F. Vds jeux pour Spectrum. Frais de port à ma charge. **Laurent Lo-Schiavo, St-Genies-- Bellevue, 8, chemin de Massebiau, 31180 Castelmaureau. Tél. : 61.74.07.62.**

Vds ou échange jeux pour Nintendo : Alpha Mission : 290 F. Zelda 1 : 300 F. Gyromythe : 290 F. Duk-Hunt. Vds aussi pistolet. **Sébastien Falck, 92, avenue de la République, 93170 Bagnolet. Tél : 43.60.51.47.**

Vds jeux Nintendo : Dragon Ball : 250 F. Rygar : 300 F. **Stéphane Pettinotti, 8, rue la Condamine, 75017 Paris. Tél. : 42.93.57.12 avant 17 h.**

➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢➢

Vds robot Nintendo avec jeu et accessoires de Gyromyte (carton d'origine sur simple demande) pour : 400 F. Vds ou échange Metroïd : 50 F. **Alexis Naline, 1, rue Picot, c/o M. et Mme Andréani, 75116 Paris. Tél. : 47.55.09.07.**

PC & COMPATIBLES

Micro News vend Compaq 386 25 Mhz comprenant un disque dur d'une capacité de 110 Mo, un écran ambré bi-fonction, une carte vidéo bifonction, une carte 2 ports série XT CS22, MS DOS 3.31, le tout sous garantie jusqu'au 21/9/90. Matériel très peu utilisé (cause double emploi pour serveur), vendu - 35% du prix neuf : 58 500 F à débattre. Appeler au journal Georges Brize, sauf du 4 au 29 juillet : 47.21.29.29.

Vds PC 1640 simple drive, couleur EGA + souris + nombreux logiciels originaux. Le tout en très bon état. Prix : 7 500 F port compris. **Alain Blondeau, 2, place de la République, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.27.47.**

Vds PC portable IBM 512 Ko + 2 lecteurs 3"1/2 CGA + imprimante portable thermique + impact + interface série + Lotus 123/HAL/Freelance + rapide file + Visio 3 et 4 + PC Tools 3.3 + jeux + 2 rubans + 2 rames papier + 2 rouleaux papier thermique. Prix : 8 000 F. **Gilles Susini, 33, rue des Chaufourniers, 75019 Paris. Tél. : 42.08.18.69.**

Vds PC Amstrad 1512 double drive + souris + manuel + jeux + revues + utilitaires. Le tout : 6 500 F à débattre. Très bon état. **Jean-Claude Trapp, 24, rue du Vieux-Bourg, 57110 Yutz. Tél. : 82.56.34.34 après 20 h.**

Vds PC Amstrad 1640 simple drive, couleur EGA + souris + Quattro + nombreux jeux et utilitaires. Vendu : 5 500 F. Urgent ! **Stéphane Trellu, 8, rue Pierre-Letourneau, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.09.58.14.**

Vds sur PC : Dragon Strike et Colorado pour : 350 F ou 200 F le jeu. **Sébastien Gambetti, 7, rue Valérie Blanc-Bruno, 38190 Brignoud. Tél. : 76.71.28.63.**

Vds jeux sur PC (originaux mais sans manuel) : Masque +, World Games Football, Zombi, Arkanoid, Super Tennis, Bruce Lee etc. **Florian Féton, 126, route de St-Germain, bât B3, 7840 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.57.24.01 entre 17 h 30 et 20 h.**

Vds PC Sanyo CGA, 8 mhz, 650 Ko + clavier complet + écran couleur + 2 joysticks + nombreux originaux (Populous, Nord et Sud, West Phaser, Xenon 2, etc.) + utilitaires (Dos, Basic, Word, PC Tools etc.). Valeur : 10 000 F. Vendu : 4 500 F. **Ivan Favero, 50, rue Bobillot, 75013 Paris. Tél. : 45.88.44.90.**

Vds TO16 compatible PC, excellent état + moniteur couleur avec nombreux jeux (F19, Crazy Cars 2 etc.) : 4 500 F + souris et joystick. **Philippe Bouffaut, 19, placette de la Sarriette, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 64.46.26.42.**

SEGA

Vds console Sega + manettes + Hang-On : 500 F. Phaser + jeux : 250 F. Lunettes 3D : 150 F. 50 jeux entre 100 et 200 F. **Hubert Rousseau, 17, rue Bellier-Dédouvre, 75013 Paris. Tél. : 45.89.06.79.**

Vds console Sega (état neuf) + manettes + prise Péritel + Choplifter + The Ninja + nombreux jeux. Acheté avec accessoires : 1 900 F. Vendu : 990 F à débattre. **Cédric Rouby, 4, Cité-près-de-l'Etang, 90000 Belfort. Tél. : 84.26.35.29 après 19 h.**

Vds Mega Drive : 1 500 F. Vds également Space Harrier 2, Ghouls and Ghosts, Super Hang-On, Alex Kidd, Altered Beast. Possibilité d'échange. **Ivan Varin, 6, rue Danielle-Casanova, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 42.07.18.90**

Vds Sega 8 bits + 8 jeux (Double Dragon, Shinobi, Altered Beast etc.) + 2 manettes très bon état. Le tout : 1 300 F. Vds C64 + lecteur disks + lecteur K7 + écran couleur + 260 jeux. Prix : 1 500 F en très bon état. **Laurent Tilotta, 3, rue Louis Armand, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.45.51 après 17 h.**

Vds console Sega + pistolet + 2 plaques de contrôle + 3 jeux (Hang-On, Safari Hunt, Cyborg Hunter, Gangster Town.). Valeur : 1 650 F. Vendu : 1 000 F. **Pierre Delrieu, 38, rue Pascal, 75013 Paris. Tél. : 45.35.29.98 après 20 h.**

Vds Sega Megadrive + 5 jeux : 2 500 F. Vds aussi moniteur couleur (dc 89) : 1 300 F. Vente séparée possible pour la console et les jeux. **Walter Mislanghe, 50, rue des Mortefontaines, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.03.68.**

Vds Sega 16 bits : 3 500 F + 6 jeux (Golden Axe, Super Hang-On, etc.), neuve (2 mois), complète. **Guillaume Cayla, 26, quai Voltaire, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.04.80 ou 67.56.70.84.**

Vds console Sega : 490 F plus 10 jeux (Kenseiden, Thunder Blade etc.) au prix de : 90 F pièce. Le tout : 1 000 F. **Damien Gouttefarde, 82, rue St-Merry, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.04.66.**

Vds console Sega + 10 jeux + jeux français, japonais pour Nintendo + console CBS. Prix intéressants sur toutes les ventes. Vds Gullwing, Mach 4 + Freedom Stick pour Sega. Vente séparée possible. **Olivier Fau, 25, boulevard Guist'Hau, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.45.76.**

Vds console Sega + Light Phaser + 9 des meilleurs jeux + joysticks. Etat impeccable. Contact assuré par la suite. Cédé : - 40% du prix neuf. **Richard. Tél. : (1) 47.02.11.36.**

Vds Master System + de Sega avec 3 jeux. Prix : 550 F. Vds 7 jeux de : 75 F à 200 F. **Eric Lievens, 99, avenue Jean Jaurès, 9290 Chatenay-Malabry. Tél. : 46.60.98.27.**

Vds console Sega + 2 manettes + 1 joystick + 1 pistolet + 20 jeux pour : 3 300 F au lieu de 7 000 . **Joachim Roncin, 67, boulevard Lannes, 75016 Paris. Tél. : 40.72.83.46 après 19 h et pendant la semaine.**

Vds originaux Sega (Basket Ball, Nightmare, Kung-Fu Kid, My Hero, Action Fighter, Wonderboy 2, Secret Command.). Prix : 150 F pièce. **Stéphane Lemaître, 38, avenue du Fond-de-Berçon, 77181 Courtry. Tél. : 64.26.32.71.**

Vds console Sega 8 bits + 6 jeux (Bomber Raid, Wonder Boy 1 etc.) + Freedom Stic + Speedking. Valeur : 3 600 F. Vendu : 1 350 F. Frais d'envoi compris. **Thomas Chesneau, 3 bis, passage Félibien, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.57.33 après 20 h.**

Vds console Sega + 15 jeux (Double Dragon, Psycho Fox, Dead Angle, etc.) + Light Phaser. Valeur : 5 700 F. Vendu : 4 000 F à débattre. **Laurent Albin, 18, route de Gourdet, 45450 Fay-aux-Loges. Tél. : 38.59.53.08.**

Vds console Sega (sans les manettes) + Speed King + 7 cartouches (R-Type, Tennis Ace, Rampage : 150 F chaque jeu. Golf, Space Harrier : 120 F. Astro Warriors, Choplifter : 80 F.). La console : 400 F. Le tout : 1 100 F. **Nicolas Campello, 19, rue de Lille, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.62.99.**

Vds Megadrive + 10 jeux + manette XE.1ST + jeux (Golden Axe, Super Shinobi, Kujaku 2, etc.) + jeux sur Sega 8 bits (Kenseiden, Power Strike, etc.). **Adrien Thomas, 113, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45.42.19.46.**

Vds jeux Sega : Alex Kidd 3 et Cloud Master : 150 F le jeu à débattre. **Alexandre Fornes, 26, Les Peupliers, 01390 St-André-de-Corcy. Tél. : 72.26.16.23 après 17 h.**

Vds Sega Megadrive + 3 jeux (New Zealand Story, Super Shinobi, Space Harrier). Prix : 1 800 F. Cherche contacts sérieux sur Nec, Megadrive etc. Vds aussi quelques originaux sur ST. **Fabrice Antonmattei. Tél. : 42.37.94.82. Paris.**

Vds jeux Sega Megadrive (After Burner 2, Thunder Force 2, Final Blow (boxe), Alex Kidd, Golden Axe, Super Real Basketball etc.) : 250 F le jeu. **Louis Flamand, 16 410 Garat. Tél. : 45.60.63.09.**

Vds pour console Sega 8 bits : Wonder Boy et Secret Command : 150 F le jeu ou 200 F les deux. **Jean-François Ruiz, 14, rue Cimarosa, 75116 Paris. Tél. : 45.53.86.79.**

Vds Megadrive + 6 jeux (Golden Axe, etc.), acheté en avril 90. Le tout : 3 400 F à débattre. **Guillaume Cayla, 26, quai Voltaire, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.04.80 ou 67.56.70.84.**

Vds console Sega + 8 jeux (Double Dragon, Shinobi, Zillion, Y's, Choplifter, etc.). Le tout en très bon état. Valeur : 3 250 F. Vendu : 1950 F. **Robin Pautrat, 48, rue Danton, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.48.01.26.**

Vds sur Sega : Galaxy Force et Blade Eagle 3D. Le jeu : 180 F. Les 2 : 300 F. Echange jeux sur Nec, possède 5 jeux. Recherche Barumba ou Nuetopia. **Yves Lardoux, 25, rue de Fontarabie, 75020 Paris. Tél. : 43.70.50.27.**

Vds console Sega + 1 jeu (Basketball ou Knightmare). Très bon état : 700 F. **Brice Boudeyron, 50, rue Marcellin-Berthelot, 78400 Chatou.**

Vds console Sega 8 bits + 13 jeux + 3 joysticks, possibilité de vente séparée. Console : 500 F. Jeux : 100 à 150 F. Le tout : 2 000 F. **Kader Haddouche, 16, rue du Dr-Clamette, 94130 Orly. Tél. : 48.53.23.61.** Présent durant les vacances.

Vds console Sega avec 9 jeux (Golden Axe, Lord of the Sword, Wonder Boy , etc.) + rapid fire : 1 600 F. **Julien Hudbert, 24, boulevard Richard-Lenoir, 75011 Paris. Tél. : 45.35.46.58 après 17 h.**

Vds console 8 bits + Space Harrier et Shinobi : 800 F. Vds aussi moniteur Philips hte résol. : 2 000 F. Achète console Sega Megadrive + jeux pour : 2 000 F ou échange contre console Nintendo. **Dany Guedj, 4, passage d'Armagnac, 95000 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds console Sega très bon état + manettes + lunette 3D + pistolet (dont jeux en 3D) + 12 jeux (Shinobi, American Baseball, Wonderboy, Basket etc.) + jeux incrustés sur console. Valeur : 5 000 F. Vendu : 3 000 F. **Alexandre Purot, 5, allée des Bouvreuils à Coudray-Montceaux. Tél. : 64.93.91.76.**

Vds console Sega Master System + rapid fire + 16 jeux (Golden Axe, After Burner, Out Run, Altered Beast, Rocky, Zillion 1 et 2, Phantasy Star, Vigilante etc.). Valeur : 5 600 F. Vendu : 2 200 F. **Jean-Pierre Giraudo, 18 bis, rue Voltaire, 78390 Bois d'Arcy. Tl. : 30.45.47.02.**

Vds console Sega + 3 manettes + Phaser + 12 jeux (Shinobi, Double Dragon, Vigilante, Golvellius, etc.). Valeur : 4 500 F. Vendu : 2 500 F à débattre ou échange contre Amiga 500. Excellent état. **Charles Lacroix, 172, route du Pont 7, 76600 Le Havre. Tél. : 35.25.47.45.**

Vds jeux Sega : Space harrier, Shinobi, Alex Kidd, Wonderboy 3. Prix : entre 150 F et 200 F. Vds aussi Double Dragon : 200 F. Wonderboy : 125 F. **Mickaël Pratali, 82, boulevard Auger, 18000 Bourges. Tél. : 48.20.24.94.**

Vds console Sega très bon état + 3 joysticks + 11 jeux (Vigilante, Y's, Golden Axe, etc.). Prix : 1 500 F. **Cyrille Cambon, 6, rue de Malakoff, 92320 Chatillon-sous-Bagneux. Tél. : 46.54.30.60 entre 19 h et 20 h.**

Vds console Sega très bon état + 13 jeux (Psychofox, Tennis Ace, California Games, Casino Games, R-Type, Altered Beast etc.). Prix : 4 900 F. Vendu : 2 900 F. **Gianni Godof, 4, avenue de Paris, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 34.17.25.60.**

Vds console Sega Master Systeme Plus avec 13 jeux (Out-Run, R-Type, Y's, Space harrier, Vigilante, etc.). Prix : 2 800 F. **Vincent Teranova, le bois d'Anville, route de l'Isle, 17750 Etaules. Tél. : 46.36.49.63.**

Vds console Sega + 3 manettes + 3 jeux dont Tennis Ace et Out-Run + console Nintendo + 2 manettes + 6 jeux dont Super Mario Bros 1 et 2 + Zelda. Valeur : 3 800 F. Vendu : 1 800 F. Garantie décembre 90. **Mickaël Ortiz, 501, rue Paradis, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.38.87.**

Vds console Sega (déc 89) + 5 jeux + joystick. Etat neuf : 1 400 F. **Matthieu Diouron, 23, rue Anatole-France, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.00.46.**

Vds Megadrive + 4 jeux (Last Battle, Super Shinobi, etc.) + joystick Pro 1 + 2 manettes. Le tout : 3 000 F. **Teddy Claude, 40, rue Léon Blum, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.82.51.54.**

Vds ou échange jeux sur Sega (Alien Syndrome, Alex Kidd 3, Rocky, Kenseiden etc.). **Matthieu Jacovella, 13, avenue de la Porte Brancion, 75015 Paris. Tél. : 42.50.66.06.**

Message personnel : "Reviens. Pense aux gosses !"

Vds console Sega + pistolet + rapid fire + Space Harrier, Double Dragon, Rastan etc. Le tout : 1 300 F. Vds autre Sega + pistolet + 5 jeux (Altered Beast, Shinobi, Baseball etc. Le tout : 1 500 F. **Philippe D'Amario, 7, rue Chateaubriand, Val d'Albien, 91400 Saclay. Tél. : 60.19.28.64.**

Vds console Sega + 2 manettes + 12 jeux, très bon état. Cédé : 1 500 F. **Tony Désannaux, "chez Veillet", 17120 Meursac. Tél. : 46.02.42.99.**

Vds console Sega très bon état + 10 jeux (Miracle Warriors, R-Type, Shinobi, Wonder Boy 2 et 3, Double Dragon etc.). Le tout : 1 550 F. **Thomas Forbichon, 5, square Debussy, résidence Odéon, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.02.72.**

Vds console Sega bon état + Phaser + 10 jeux (Rastan, Wonderboy 2 et 3, Y's, Shinobi, Rambo 3 etc.). Prix : 1 500 F. Valeur : 4 500 F. **Xavier Mourillon, 25, rue Pierre-Fermat, 82500 Beaumont- -de-Lomagne. Tél. : 63.02.30.90.**

Vds console Sega Megadrive avec 2 jeux (Kugaku 2, Rambo 3). Prix : 1 600 F. Vds Sega 8 bits avec 12 jeux + pistolet + 2 manettes : 2 000 F. **Romain Ganne, 21/89, rue des Marronniers, 57000 Metz. Tél. : 87.36.26.11.**

Vds console Sega 8 bits + 15 jeux (Out-Run, After Burner, Rastan, etc.) + lunettes 3D. Le tout : 2 500 F au lieu de 5 000 F. **Antoine Sellier, 22, rue de l'Isle, Reims. Tél. : 26.88.30.41 après 19 h.**

Vds console Sega sous garantie : 490 F. La console + 5 jeux (Altered Beast, Wonderboy 2, Rastan, Double Dragon, Alex Kidd 2), le tout état neuf : 1 400 F. Possibilité de vente séparée. Vds joystick Speedking : 80 F. **Laurent Bozek, 8, rue Molière, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tél. : 20.81.02.46.**

Vds jeux pour la console Sega : Rampage, Rastan, Altered Beast, Vigilante, Zillion 1 et 2, Phantazy Star, World Soccer, Cyborg Hunter, Golvelius, Alex

Kidd 3, Space Harrier 3D, 13 jeux en tout. Prix : de 100 à 150 F. **David Chiavenuto, 32, bld de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.53.30.**

Vds 14 jeux Sega (After Burner, Galaxy Force, Psycho Fox, R-Type, Ghost House, Golvellius, Rocky, Fantazy Zone 2, Kung-fu Kid, Pro Wrestling, The Ninja etc.). Valeur : 4 200 F. Vendu : 2 000 F ou 100 et 150 F le jeu. **Sylvain Lebrun, 7, rue de l'Aérodrome, 59121 Prouvy. Tél. : 27.43.97.10.**

Vds 3 jeux pour Sega 8 bits : Phantasy Star : 200 F. American Pro Football : 150 F. Cloud Master : 150 F. Très bon état. **Freddy Hervé, 20, rue des Acacias, 02200 Vénizel. Tl. : 23.72.34.00.**

Vds jeux Sega : Ys, Rampage, Double Dragon, R-Type, Thunderblade, Altered Beast, Ghostbusters, Bomber Raid. Prix : 150 F le jeu ou 400 F les trois. Lunettes 3D + Out Run 3D : 350 F. **Grégory Lange, Aunou-le-Faucon, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.52.45.**

Vds console Sega + 11 jeux (Wonder Boy 3 + Cloud Master + California Games etc.). **Olivier Fau, 25, boulevard Guist'hau. Tél. : 40.48.45.76.**

Vds pour Sega : Power Strike, Alex Kidd High Tech World, Space Harrier, After Burner : 150 F chaque jeu ou 600 F le tout ou échange contre Time Soldier, Vigilante, California Games, Alex Kidd in Miracle World. **David Simon, 5, rue Marcel-Klein, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.02.51.**

Vds console Sega Megadrive avec 1 jeu (Last Battle) + MSX1 + moniteur + 50 jeux pour un prix imbattable : 3 800 F ! **Jérôme Person, 5, chemin de l'Armée, 51200 Chouilly. Tél. : 26.55.40.09 après 19 h 30.**

Vds cartouches de jeux Sega (OutRun : 60 F. Kung-Fu Kid : 130 F. Great Basketball : 140 F. Great Golf : 140 F. Fantazy Zone 2 : 150 F. After Burner : 160 F. Choplifter : 140 F. Light Phaser + 3 jeux : 180 F. **Matthieu. Tél. : 32.32.65.16. Paris.**

Vds console de jeux sega 8 bits, avec 1 joystick (Speedking) + 3 jeux + Light Phaser, bon état. Le tout : 1 000 F frais de port compris. **Philippe Venière, 116, rue Crozet-Boussingault, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.95.81.**

Vds console Sega, emballage d'origine. Etat neuf. Très bonne affaire. Cédée 550 F. **Pierre Farrenq, St-Nicolas, La Geneytouse, 87400 St-Léonard. Tél. : 55.56.19.90.**

Vds console Sega avec Phaser : 600 F + 13 jeux dont : Psychofox, Afterburner, Shinobi, Wonderboy 3, American Baseball etc. Prix : 160 F le jeu. Console + Phaser + 10 jeux (sans Wonderboy 3, Afterburner et Alex Kidd 1) : 2 000 F à débattre. **Pierre-Yves Pinault, 12, rue des Embruns, 22000 St-Brieuc. Tél. : 96.61.59.27.**

Vds console Sega + Light Phaser + lunette 3D + 2 manettes spéciales (Konix et Sega) + 12 jeux dont les meilleurs titres (Rambo 3, Rocky, Golvelius, Pro Wrestling etc.). Prix : 3 000 F. **Claude Tchiknavorian, 10, chemin de la Bédoule, 13240 Septèmes-les-Vallons. Tl. : 91.51.75.14.**

Vds Megadrive achetée en janvier 90 + 3 jeux : Alterd Beast, Super Shinobi, The New Zealand Story. Facture à l'appui. Valeur neuve : 4 000 F. Vendu 3 000 F avec revues et transformateur adapté, le tout en très bon état de marche. **David Monceret, rue de la République, 82120 Lavit. Tél. : 63.94.06.49.**

Vds Sega 8 bits + 10 jeux + 2 manettes + pistolet + jeux (Shinobi, Powerstrike, Rampage, Black Belt etc.). **François Collet, route de Landorthe, Estancarbon, 31800 St-Gaudens. Tél. : 61.89.63.59.**

Vds sega 16 bits (04/90) + 6 jeux (Alex Kidd, Final Blow, Soccer, Golden Axe, Super Shinobi, Sorcerian). Prix : 3 400 F. **Christophe Goujon. Tél. : 43.76.36.42. Paris.**

Vds console Sega Master System + 2 manettes + 1 super manette + Light Phaser + 3 jeux (Hang-On, Power Strike, Safari Hunt). Excellent état. Valeur : 1 500 F. Vendu : 900 F à débattre. **Stéphane Jouan, Place Boucicaut, 61130 Belleme. Tél. : 33.73.10.56.**

Vds console Sega + 2 manettes + pistolet + 5 jeux (Hang-On, Safari Hunt, Dead Angle, Tennis Ace, Action Fighter). Garantie mois de décembre. Prix : 800 F. **Dominque Gosset, 524, avenue de l'Epine, 76500 Elbeuf. Tl. : 35.77.58.60.**

Vds console Sega + une trentaine de jeux + pistolet + lunettes 3D. Le tout : 3 000 F. **Anthony Zameczkowski, 30, avenue Bugeaud, 75116 Paris. Tél. : 45.53.10.68.**

Vds console Sega : 500 F. 3 jeux (Rastan, Shiobi, Dynamite) : 600 F. Bon état. Le tout : 1 100 F. **Eric Brehien, 97, route de Carrière, Chatou. Tél. : 39.52.89.46.**

Vds console Sega + 7 jeux en cartouches (Out Run, Alien Syndrome, After Burner etc.). Valeur : 3 000 F. Vendu : 1 800 F à 1 900 F. **Camille Troillard, 41, avenue du Général-Leclerc, 94440 Santeny. Tél. : 43.86.09.54.**

Vds console Sega + 3 manettes + 18 jeux After Burner + Time Soldiers + Galaxy Force + Shinobi, Golden Axe, etc. Prix : 4 000 F. **Thierry Eyzac, 418, La Sauvegarde, 69005 Lyon. Tél. : 78.66.09.75.**

Vds console Sega + manette + Hang-On : 495 F. Vds jeu Sega : 145 F le jeu. Vds pistolet : 145 F. Manettes Control Strike : 85 F. **Cyrille Chavel, 40, chemin de la Montagne, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 47.06.15.13.**

Vds Sega Megadrive + 5 jeux dont The super Shinobi et Gouls & Ghosts et Final Blow. Prix : 2 500 F. **Walter Mislanghe, 50, rue des Mortes-Fontaines, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.03.68.**

Vds console Sega + Control Stick + Rapid Fire + 13 jeux (Cyborg, Choplifter, Enduro Racer, Shinobi, Bomber Raid, Kenseiden, R-Type, Hang-On, Rastan, Golden Axe, Tennis Ace, Ghostbusters, Thunder Blade). **Philippe Richard. Tél. : 39.52.74.32. Paris.**

THOMSON

Vds originaux pour TO8/8D/9 à partir de 25 F avec mode d'emploi (Maxi Bourse, Macadam Bumper, Brain Power, Stone Zone etc.). Vds aussi TO8D + écran couleur + joystick + jeux + utilitaires + livres. **Frédéric Ziade, 4, rue Félix-Tuitat, 21000 Dijon. Tél. : 80.66.88.87.**

Vds MO5 très bon état + moniteur monochrome + crayon optique + lecteur K7 + manettes + prise Péritel : 850 F. **Stéphane Lacassagne, 29, rue Plein Ciel, 31600 Muret. Tél. : 61.51.23.04 après 18 h.**

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO N°1 (*Red Sector 2*) (fonctionne avec *Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°2 (Scoopex)
- MEGADEMO N°3 (*Rebels Coma*)
- MEGADEMO N°4 (*Rebels Mégablast*)
- MEGADEMO N°5 (*Kefrens 2*) (fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°6 (*Avenger*)
- MEGADEMO N°7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO N°8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°9 (*Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°10 (*Mental Hangover*)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (MEGADEMOS), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____

Adresse : _____

_____

Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

Vds jeux Thomson (TO8, TO9, TO9+). Wiz Ball : 99 F. Slapfight : 99 F. Les deux : 190 F. **Jean-Michel Bernard, 41, chemin du Parc, La Courbatière, 38140 Rives.**

Dispose d'un **stock de vieilles culottes**. Suis désireux de m'associer avec un marchand de fonds.

Vds moniteur Thomson HR pour Amiga ou Atari ST. Prix : 2 750 F. Vendu : 1 500 F. Achète ou échange jeux pour console Sega Megadrive. **Jean Ablasou, 96, rue de Viliers, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.54.14.**

Vds Thomson MO5 + 10 jeux + 1 manette + crayon optique + livres de jeux. Prix d'origine : 4 500 F. Vendu : 1 500 F. Cherche acheteur sur Metz ou Thionville. **Guy Morelle, 51, avenue de Guise, 57100 Thionville. Tél. : 82.51.38.80, uniquement le week-end.**

Vds TO8D + prise Péritel + 50 jeux originaux (Arkanoid, Game Over, N°10, Super Tennis etc.) + disks vierges + joystick + housse + manuel. Le tout : 2 000 F à débattre. **François Bras, 97, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 42.01.26.25.**

Vds 2 originaux pour Thomson TO8/D/9/9+ : Wizball et Renegade : 70 le jeu. Recherche Alienator et imprimante 80 colonnes PR90-600 Thomson à prix cool. **Marco Dos-Santos, 4 et 6, rue de la Saïda, 75015 Paris. Tél. : 42.50.98.25.**

Vds ou échange pour TO8/D/9/9+, disks originaux : Bobo, Captain Blood, Legende, Missions en Rafale, Maxibourse, Hacker, Spin Dizzy, Barry Mc Guighan Boxing, etc. **Jérôme Le Tanou, Quai-en-Chartreuse, 38950 St-Martin-le-Vinoux. Tél. : 76.56.80.6O.**

Vds MO6 : 500 F. Assembleur MO6 : 400 F. Lecteur QDD + 10 disks vierges 2"8 : 300 F. Imprimante 80 colonnes (modes listing et courrier, copie d'écran) : 1 000 F. L'ensemble : 2 000 F. **Monique Dure, 5, rue Boris-Vildé, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 47.02.06.64.**

Vds TO9 avec lecteur 3"1/ + 250 jeux + joystick + crayon optique + souris + 40 revues + boîte + livret. Très bon état et petit prix. **Bernard Guy, 7, rue Delacour, 95300 Pontoise. Tél. : 34.25.04.17.**

Vds TO9 + 2 lecteurs QDD + jeux + manuels + joystick + revues. Le tout en très bon état : 1 800 F (à débattre). Echange jeux pour TO8D. **Jean-François Pruvost, rue Léon-Jouhaux, 62980 Vermelles. Tél. : 21.25.53.78.**

Vds Thomson TO9 + avec moniteur monochrome + manette + jeux (Arkanoïd, Sorcery, Avenger etc.) sur disks 3"1/2 + programmes. Le tout : 3 500 F à débattre. Très bon état. Vente séparée possible. Vds console Mattel Intellivision + jeux : 500 F. **David Moreira, Clos St-Sébastien, Chemin de la Romaniquette, 13800 Istres. Tél. : 42.56.61.85.**

Vds TO8D + moniteur couleur + manettes + nombreux jeux + livre et revues. Le tout : 1 700 F. **Jean-Baptiste Vissac, rue des Piooniers immeuble Bonnard, 38250 Villard-de-Lans.**

Vds TO7/70 avec 10 jeux en K7 avec un lecteur de disks externe et 10 disks + Colorpaint + livres. Prix : 600 F. **Olivier Prud'homme, 67, avenue Marcellin-Berthelot, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.53.24.**

Vds ou échange logiciels pour Thomson sur disks 3"1/2. Plus de 100 jeux et utilitaires récents + revues Téo. Faire offre. Cherche souris Thomson. **Jeoffrey Bocquet, résidence Galois, Pavillon C, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.43.43.67.**

Vds TO8D + prise Péritel + 50 jeux originaux (Arkanoid, Game Over, N°10, Super Tennis etc.) + disks vierges + joystick + housse + manuel. Le tout : 2 000 F à débattre. **François Bras, 97, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 42.01.26.25.**

ECHANGES

Echange jeux sur STE, possède de très nombreuses news. **Jean-Michel Ragil, bât A, Rouvière, 13009 Marseille.**

Echange ou vends jeux sur ST (Indiana Jones, Bloodwych, Stunt Cars etc.). Cherche Tennis Cup, Sim City. **Fabrice Perrin, 11, rue du 8 mai 1945, 60350 Attichy. Tél. : 44.42.11.17.**

Echange orgue électronique stéréo contre disque dur SH 205 ou moniteur mono SM 124 Atari ou imprimante 120 D Citizen. Orgue en parfait état. Valeur : 800 F. **Freddy Bougy, 26, avenue du Languedoc, 51350 Cormontreuil. Tél. : 26.82.27.21 après 18 h 30 et le week-end.**

Fanas du ST, j'échange de bonnes news (Space Ace etc.), débutants s'abstenir ! **Olivier Bourdeaux, 27, avenue Albert 1er, 59300 Valenciennes.**

Echange ou vends nouveautés sur Atari et Amiga (Extase, etc.) à bas prix. **Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Atari ST, cherche correspondant (e) pour échanges. Possède et cherche news. Cherche VIDI ST et ZZRiximage + digitaliseur neuf à prix très raisonnable. **Stéphane Foulon, 20, rue des Géraniums, Porte Neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 heures repas.**

Cherche contacts sur STF/STE pour échanges de jeux et d'utilitaires. **Pierre Gohon, 18, rue de la Berthié, 95870 Bezons. Tél. : 39.82.19.15.**

Echange Atari 520 STF avec moniteur couleur très bon état avec câbles et souris contre Amiga 500 en très bon état avec moniteur couleur stéréo et câbles. **Christophe Thibault, 73, rue des Jeux-de-Billes, 78550 Houdan. Tél. : 30.59.50.15.**

Echange ou vends news sur ST et PC 5"1/4. Possède Cyberball, Ivanohé etc. Vds originaux à partir de : 100 F. **Bruno Lantoine, Hameau-de-Grand-Marché, 77510 Rebais.**

Echange news sur STF. **Nicolas Nouzarede, Centre Hospitalier, 19028 Ussel cedex. Tél. : 55.96.11.40 poste 354.**

Echange softs, musiques et utilitaires sur ST. **Philippe Drut, BP 51, 94002 Créteil Cedex. Tél. : 43.86.83.89.**

Echange jeux sur ST. **Sébastien Salles, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris.**

Echange **usine occupée** contre toilettes "libre". C'est très très très urgent !

Echange et vends jeux sur ST. Liste contre un timbre. **Vuy-Bung, Laano, 12, rue Mario Capra, bât B, 94400 Vitry-sur-Seine.**

Echange ou vends jeux sur ST, STE, nombreuses news. **Christophe Alonso, 3, rue Ferdinand-Corrèges, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.29.94.**

Echange jeux sur ST (news uniquement). **Arnaud Deulieghere, 24, rue du Hautmont, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.26.00.82.**

Amiga, échange news. Possède : Italy 90, AMC, Defender of the Earth, etc. **Philippe Levang, 28, avenue Paul Cezanne, 94420 LPT. Tél. : 45.94.20.76 après 17 h.**

Echange les dernières news sur Amiga (jeux, démos, etc.). Débutants n'hésitez pas ! **Alain Andrieux, 31, rue Jeanne-d'Albret, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.67.21.09.**

Echange jeux sur Amiga et achète C64 à prix raisonnable, unité centrale seule. **Patrick Lagrange, 104 bis, bld Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.73.40.**

Amiga 500 vidéovore, échange jeux. Envoyez liste. **Cyril Escoda, St-Félix, 13800 Istres.**

Echange jeux (originaux) sur Amiga, CPC et PC. Ecrire à : **Muriel Ballotti, 30, bld Herriot, 13008 Marseille. Mentionnez "Phoenix" sur le courrier. Tél. : 91.77.25.63.**

Echange nombreuses news sur Amiga. **Jean-Michel Aubin, cité "Les Raumettes", bât H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Recherche contacts pour échanges de jeux sur Amiga sur Toulouse. **Jean-Pierre Fabardines. Tél. : 61.25.09.82.**

Echange démos + sources sur Amiga. Recherche musicien et un coder pour nous aider à débuter. **Nicolas Ebele, Le Champet, 73190 St-Baldoph. Tél. : 79.28.35.87.**

Amiga échange news. Arnaqueurs et débutants s'abstenir. **Eddie Simonin, chemin de Pascal, 26200 Montélimar.**

Débutant assembleur 68000 (Amiga), échange sources. **Laurent Plichta, 10, rue Jean de la Fontaine, 02270 Assis/Serre. Tél. : 23.80.87.91.**

Cherche contacts pour échange de mégadémos, slide show, son etc. Possède + de 150 disks. **Nicolas Frège, 21, rue de l'Eglise, 92000 Nanterre.**

Cherche contacts sur Amiga pour échange de news. **David Piccardi, 18, rue des Etalons, résidence "Les Amandiers", 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.53.78 après 19 h 30.**

Cherche contacts sympas pour échanges de jeux sur Amiga. **Stéphane Lacanal, 22, rue Joseph Louis-Duc, 66000 Perpignan. Tél. : 68.67.16.27.**

Echange programmes sur Amiga. **Michaël Dejancourt, 5, rue Pierre-et-Marie-Curie, 60510 Bresles. Tél. : 44.07.94.45.**

Amiga échange jeux et démos. **Emmanuel Maesa, impasse des Pommiers, 74410 St-Jorioz.**

Echange jeux Amiga. Envoyez liste. **Stéphane Lévy, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.27.99.**

Echange jeux, trucs et astuces en cartouche pour MSX 2. De préférence sur Lyon. **Olivier Mathiasin, 20 bis, rue Lt-colonel Girard, 69007 Lyon. Tl. : 78.69.54.12.**

Echange ou vends logiciels pour MSX 1 et 2. **Franck Désaphie, La-Grue-de-Cours, 79220 Champdeniers. Tél. : 49.25.60.75.**

Echange jeux MSX : Nemesis 1, 2, 3, Salamander, Knightmare 2, Usas, F1-Spirit, Metal Gear, Les Passagers du Vent contre d'autres mégaroms (Druid, Saziri, Samouraï, King-Kong 2 etc.). **Olivier Le Cosquer, 13, rue Paulhan, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.64.56.**

Echange nombreux programmes Mac/A500. Possède émulateur Mac sur A500 et émulateur ST pour A500. Cherche plan digitalisation stéréo pour A500. **Claude Stévenard, résidence "Le Folain", 29, avenue du Général De Gaulle, 91160 Longjumeau. Tél. : 64.54.90.62.**

Echange ou vends jeux Nec. Echnage dans le 93. Possède Chase H.Q., Wataru, P47, Formation Armed. **François Gérard, 63, allée Etienne Dolet, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.51.10.58.**

Echange jeux Sega. Je recherche Wanted, Monopoly, Poseïdon War, Dynamite Dux, Psychofox. Je possède Zillion 1 et 2, Rambo 3, Great Football et toutes les cartouches. Je donne 3 cartes pour 1 cartouche. **Philippe Lamielle, 13, rue Rualmenil, 88000 Epinal. Tél. : 29.82.32.43 après 18 h 30.**

Echange **cyclope** contre cigare.

Echange jeux sur Sega (Power Strike, Rocky, Ghostbusters etc.). **Cyril Dorffner, 12, rue du Champonot, 25640 Roulans. Tél. : 81.55.56.25.**

Echange jeux sur Sega : Shinobi contre Tennis Ace ou Golden Axe ou Chasa HQ ou vends Shinobi : 200 F. **Mathieu Callu, 17, rue des Ecoles, 7180 St-Sébastien-de-Morsent.**

J'ai une console Sega + Hang-On + Alex Kidd 2 + Zillion 2 + Casino Games et j'échange le tout contre un ordinateur. **Gérard Aubry, 6, rue de l'Académie, 13001 Marseille. Tél. : 91.54.33.71.**

TO8, TO9, TO9+, cherche correspondants pour échanger logiciels disks 3"1/2. **Claude Cheruzel, 8, impasse Paul Fort, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.80.41.**

Echange de jeux sur IBM PC XT (Double Dragon 1 et 2, Robocop, Shinobi, Defender of the Crown etc.) + logiciels (Print Master etc.). **Thibaut Lemaire, Cedex 382, 41500 Mer.**

Echange logiciels sur disks. **Nicola Pizzicara, via Palladio 76, I 25124 Brescia, Italie.**

Echange jeux sur Super Grafx Nec 2 ou PC Engine. **François Rimasson, 14, rue Michelet, 35700 Rennes. Tél. : 99.36.23.47.**

Echange jeux sur MSX : Nemesis 2 et 3, Metal Gear, F1 Spirit, Usas, Knightmare 2, Boxing etc. Contre Druid, Rambo 2, Samouraï, Oiseau de Feu, Ikari Warriors, King-Kong 2, Dragon Slayers 4, Daïva etc. **Olivier Le Cosquer, 13, rue Paulhan, 78140 Vélizy.**

Echnage ou vends logiciels sur PC (originaux). Possède : Robocop, Fire and Forget, Legend of Sword, Maniac Mansion, Battle Hawks 1942, Star Trek. **Stéphane Fantini, 10, rue Rémy Roure, 07300 Tournon. Tél. : 75.07.18.54.**

RECHERCHES

Recherche nombreux logiciels sur ST. Possède nombreuses news. **Stéphane Derkéséma, 47, rue de la Frakinelle, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.69.01.**

Achète Atari ST + moniteur + jeux + souris. Prix : entre 1 900 F et 2 400 F. **John Marcelin, 18, passage de l'Industrie, 75070 Paris. Tél. : 47.70.21.37 avant 22 h.**

Achète pour ST "La Marque Jaune", original d'occasion avec boîte, Dos et petit prix si possible. **Willy Belhassen, 109, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 44.24.02.94 le soir.**

Recherche pour Atari 520 STF/DF : lecteur externe 3"1/2 pour environ 500 F. Lecteur externe 5"25 possédant un interrupteur lui permettant de démarrer en drive 0 : environ 800 F. **Didier Wauthier, 19, avenue du Général Gruaud, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.85.36 après 18 h.**

Recherche jeux sur ST de stratégie, wargames. Faire offre. **Francis Crégut, Lot-le-Gué, 28, rue des Trembles, 84120 Pertuis.**

Recherche démos, utilitaires, slides sur St et Amiga ainsi que sources Assembleur sur Amiga. Recherche Egal, Demos Compil, Intros Pax par Darry Booper **Pascal Lefrançois, 24, avenue de Tourville, 50120 Equeurdreville. Tél. : 33.93.95.40.**

Amigaman, cherche GFX, Musicians, pour créer un groupe légal Amiga. **Yves Meynier, 128, avenue Emile Vincent, 83000 Toulon.**

Achète Amiga 500 en bon état avec jeux. Prix : jusqu'à 2 700 F. **Gérard Corbehem, 23, avenue Anatole-France à Douchy. Tél. : 27.31.21.72 après 18 h. Province.**

Amiga cherche programme pour créer démos. **Christophe Novalet, 8, rue Isabelle Brunel, 5330 Sart-Bernard (Belgique).**

Recherche plein de trucs, vies infinies, démos pour C64 contre news. **Jérôme Tissot, 170, rue du Mt-Cuchet, St-Etienne de Cuines, 73130 La Chambre. Tél. : 79.56.33.44.**

Recherche tablette graphique ainsi que correspondant sachant se resservir sous Basic des musiques faites à l'aide de Music Module. **Jérôme Estorgues, 23, rue Jeanne, 94490 Ormesson. Tél. : 45.94.06.48.**

Pêcheur professionnel au bord de la faillite recherche mécanicien pour réparer mer démontée.

Cherche revendeurs de jeux MSX 2. Région Tours et Toulouse si possible. **Cédric Serain, 2, rue Bellevie-les-Fontaines, 37200 Tours. Tél. : 47.27.38.01 après 19 h.**

Cherche les composants suivants pour MSX 2 : Microprocesseur NEC (8344) et Yamaha (V9958). Cherche également 2ème drive 720 Ko. **Jérôme Gauthier, 8, rue de la Forge, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.34.21.54.**

Recherche lecteur de disks pour MSX Philips VG8020 pour : 500 F. Recherche aussi jeu de football sur le même ordinateur et une personne qui voudrait changer des jeux en K7. **Michel Renard, Chidrac, 63320 Champeix.**

Recherche pour MSX, cartouche Logo et Music Module à prix raisonnable. **Lionel Oudin, 4, place des Lilas, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.05.09.**

Recherche console Super Grafx ou PC Engine. **Frédéric Parrès, résidence St-Pierre, bât 15, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.90.27.**

Cherche jeux et adaptateur Nintendo. **Minh Dao, 137, avenue Sidoine-Apollinaire, 69007 Lyon.**

Nintendo, cherche jeux : 150 F maxi, port compris + Light Phaser avec jeux : 200 F maxi + trucs et astuces. Cherche robot avec jeux : 150 F maxi. Cherche revues et document pub sur Nintendo ainsi que club Nintendo. **Ghislain Cetellier, 3, rue des Remparts, 53100 Moulay.**

Recherche une ou plusieurs K7 Nintendo d'occasion. Prix intéressant. **Franck Deschoodt, Les Terrasses de Montcalm, rue de Foncouverte, bât B, 34070 Montpellier. Tél. : 67.4.75.53.**

Recherche jeux de rôles pour Sega (Miracle Warriors, Phantasy Star 2). Bon état. Faire proposition. **Yann Le Corbe, 4, allée des Iris, 91150 Etampes. Tél. : 64.94.86.76.**

Cherche jeux Sega en bon état, avec notice et boîte propre (surtout pour Phantasy Star, Miracle Warriors, Wonderboy 2). **Asim Toor, 4, rue René Descartes, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.21.13.70.**

Cherche possesseurs de machines Sega. Nintendo, NEC, MSX, NEO-GEO, super accros des jeux japonais pour projet. **Philippe Bezon, 688, rue du Scarabée, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.02.94.**

Recherche modem + logiciel + extension 256 Ko pour TO8D. Prix intéressant. Faire offre. **Mr Thoune. Tél. : 20.79.39.17. Province.**

Recherche petit lecteur et Ecrimage pour TO8D. Possibilité d'échanges. **Jean-Pierre Blancher, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.79.97.09.**

Cherche modem CT97333 pout TO7/70 et TO8D + contrôleur de disk CD90640 + extension numérisation d'image (digitaliseur) DI90011 + extension mémoire 64 Ko EM97064 + cartouche Forth ainsi que les deux livres. **Pierre Gautard, 17, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 46.22.07.22.**

Recherche pour Thomson TO9 : Music 3 voix et Chicago 90 + Dos de Flash Point et doc de Mission Rafale et Colorpaint en cartouche avec doc. **Serge Nardizzi, résidence Jardins d'Aude, N° 4, bât E, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.47.59.82 entre 13 h et 14 h.**

Cherche pour TO8, extension mémoire 64 Ko, RS 232 C + cordon P10.1 + autre logiciel (éducatif, jeu, utilitaire) ainsi que contacts pour TO7/70. **Vincent Bouvier, 14, rue Moreau-Vicq, 59970 Fresnes-sur-Escaut. Tél. : 27.27.32.77.**

Recherche manuel "Passer facilement du Basic au langage machine (TO8 et TO9). Achète numérisateur d'images et digitaliseur pour TO8. **Jean-Louis Gay, allée des Acacias, 48120 St-Alban. Tél. : 66.31.57.16.**

Recherche modem MD90.333 pour Thomson TO8D. Cherche aussi coffret communication CT98.333. **Daniel Bécane, 6, rue Port Athur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Recherche **porte rouge** ouverte.

Recherche programme Scansoft pour Hawk CP 14 (scanner A4) + autres drivers pour le Hawk CP 11-14. **Pierre Pavan, 2, rue du Lac, 25660 Saône.**

Recherche Bob Morane Ocean : logiciel ou livre seulement, même mauvais état, quelle que soit la version. **Alain Vezes, Peyret, 81000 Albi. Tél. : 63.53.06.49 avant 20 h.**

PC cherche PC-Girl (si possible) pour échanges news et autres. **Gérald Orly, 16, rue de Festieux, 02860 Bièvres.**

Recherche 2 manettes Hyper Shot en très bon état. Prix : 50 F pièce maxi. **Pascal Becker, 33, rue de la Noyera, cidex 342 bis, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.23.82.**

CONTACTS

Salut ! Cherche contacts sur PC pour échanger jeux et utilitaires de préférence en EGA et VGA. Possède nombreux jeux. **Dano Hak, 28, allée Edouard-Manet, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.23.97.**

Cherche contacts MSX 2, recherche cartouches Space Manbow + King's Valley 2. **Serge Vassal, Pré Bercy 2, N° 145 Avermes, 03000 Moulins.**

Recherche contacts pour échanger trucs et astuces pour la console Sega 8 bits. **David Leman, 9, rue St-Vincent, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.53.23.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et rapides. Cherche news. **Raphaël Matte-Corps, 8, square Paille-Maille, 57000 Metz.**

Cherche contacts sur Amiga pour échanges de jeux (dans le 92). **Marek Pujdak, 97, rue de Colombes, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.19.58.**

Atariste confirmé recherche nouveau contact. Possède news. **David Gervais, 21, avenue Petit-Suisse, 6001 Marcinelle Belgique.**

Fous-furieux du ST cherchent contacts pour échanges de logiciels (Midwinter, Combo Racer, Space Ace, Crack Down etc.). **Stéphane Derkeséma, 47, rue de la Fraxinelle, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.69.01.**

Cherche contacts sur Amiga. Possède nombreuses news. Débutants acceptés. **Jean-Michel Aubin, cité "Les Raumettes", Bât H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Hello guys ! Sur ST STE, l'été sera chaud, je cherche de bons contacts sérieux et rapides sur STE. **Denis Lamache, 7, avenue de la Somme, 94370 Sucy-en-Brie.**

Achète **caractère** et rembourse à tempérament.

Recherche contacts sur Atari STF, je possède un 1040. Merci à tous ceux qui écriront. **Christophe Roussel, 36, avenue des Paquerettes, 77400 Lagny-sur-Marne.**

Cherche contacts sur Amiga. Possède nombreux logiciels + vends jeux sur Amiga. **Luc. Tél. : 45.69.06.72.**

Amiga cherche contacts sur Strasbourg et sa région. **Christophe Bassauer, 40, rue de Wattwiller, 67100 Starcsbourg. Tél. : 88.34.71.33.**

Amiga user, cherche contacts sérieux en vue de création de démos ou d'échanges divers (uniquement dans le 76). **Emmanuel Blazy, 19, rue du Vieux-Pressoir, 76160 St-Jacques-Darnetal.**

Amiga, TO9+, cherche correspondants. **Jean-Michel Edel, Chambeuil, 15300 Murat. Tél. : 71.20.04.14.**

Recherche contacts pour Sega 8 bits. Je ne possède que 5 jeux : Rastan, Golvelius, Alex Kidd Hi-Tech World, My Hero, Zillion 1. **Mallory Mansard, 73, rue d'Angleterre, 69800 Lille. Tél. : 20.31.54.89.**

DIVERS

Vds imprimante Epson FX100, 132 colonnes. Prix : 2 000 F. **Frédéric Ruiz, 10, rue Jean Hemmen, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.41.26.**

Vds MPS 803 imprimante + chariot + ruban encreur. Prix : 1 000 F à débattre. **Daniel Barreau, 17, rue Michelet, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.97.73.**

Vds 7 cartouches de jeux pour Jopac ou pour Vidéopac. Prix à débattre. **Alain Gartiser, 2, rue de la Montée-Verte, 57870 Hartzviller. Tél. : 87.25.16.96 après 16 h 30.**

Vds VG 5000 + 2 manettes + extension + lecteur K7 + 23 jeux + Basic 1 et 2. Valeur : 3 000 F. Vendu : 1 800 F à débattre. **Stéphane Léon, 4, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél. : 40.38.46.32 entre 19 h et 21 h 30.**

Vds sélecteur de faces extérieur, rien à souder : 70 F port compris. Pose aisée. **Didier Ouvré, 24, rue André Sabatier, 92000 Nanterre.**

Vds console CBS + 6 jeux : 500 F. Vds ou échange jeux Nec (K2000, Dragon Spirit, Gunhed, Shinobi, Atomic R.B., Basket, Space Harrier, etc.). En tout 28 jeux. Vds Exeltel (répondeur, minitel) : 990 F. Vds Elwriter (compatible) : 990 F. **Joseph Wella, C3 résidence "Les Pervenches", 13700 Marignane. Tél. : 42.09.11.86 après 17 h.**

Vds Tamya Avante, toutes options + Adspec + 2 moteurs + 3 accus + chargeur + nombreuses pièces : 4 500 F. **Jean-Michel Arnoult. Tél. : 47.69.00.62. Paris.**

Vds cartouches pour Atari 2600 : 80 F pièce. **Alain Cissé, 47, rue St-Germain, appt 37, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.12.66.**

Loufoque embauche **détective privé** pour suivre baignoire qui fuit.

Vds Spectrum +2 + moniteur couleur + 4 joysticks dont 1 Cobra + nombreux originaux + revues + MO5 64 Ko + PC 1211 avec inter K7/ imprimante : 2 000 F. Vds moniteur couleur Thomson CMB31481 Péritel/TTL (pour PC) : 1 500 F. **Laurent Stern, 7, rue d'Achères, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.39.45.**

Vds Spectrum +2, joysticks + plus de 40 jeux. Prix : 1 200 F. **Fabien Foucher. Tél. : 45.31.14.16. Paris.**

CLUBS

Toi ! Possesseur d'un micro (sauf C64, Nintendo, MSX), n'hésite plus ! Demande Bug-Magazine, le fanzine plein de connerie, de sexe, de photos et de quelques tests ! Prix : 10 F le numéro. **David Laurent, 48, allée Georges Allain, 76620 Le Havre.**

Ouverture d'un club Nintendo avec trucs et astuces, magazine du club (vds aussi 34 jeux Rygar, Dragon Ball etc.). **Fabrice Lebrun, 10, rue du château Travecy, 02800 La Fère. Tél. : 23.56.38.62 après 19 h.**

Nouveau club MSX 1 et 2 sur disks (jeux, annonces, utilitaires.). Renseignement contre un timbre. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 86190 Ayron. Tél. : 49.60.14.82.**

Appel aux MSXiens ! Gardez vos bécanes et écrivez-moi ! Je voudrais créer avec vous un gigagroupe ! Peu importe d'où vous venez, nous ne sommes que 4. Je suis très bon graphiste à la nippone et musicien (hard-rock). Grouillez-vous. **Pascal Tang, 11, allée Diane-de-Poitiers, 75019 Paris.**

MSXiens ! MSX Freeline est là ! Un fanzine 100% MSX 2/2+ de quinze pages. **Ludovic Larquey, 62, rue Calixte-Camelle, 33110 Le Bouscat. Envoyez enveloppe timbrée.**

En vue d'établir liaison, **radio-amateur** recherche "radio à matrice".

Club Amiga Domaine 21, peut vous renseigner pour tout ce qui concerne l'informatique (ex : être bloqué dans un jeu.). Peut fournir docs, solutions etc. **Thierry Gauthier. Tél. : 80.21.25.14. Province.**

MSX 2/2+ disk digits N° 1 vient de sortir. Concours, tests, annonces, news : 40 F. **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Ouverture d'un club Atari ST/STE pour jeunes de 10 à 16 ans. Toutes régions. **CST Rault, 172, bld Félix Faure, 93300 Aubervilliers. Tél. : 49.37.06.46. Joindre enveloppe timbrée.**

Nec'club vous propose 1 revue gratuite en nous donnant vos coordonnées à l'adresse ou en tapant sur votre minitel 3615 code MICRONEWS (BAL : consoles ou Nec'club) ou rejoignez-nous en forum le mercredi de 18 h à 20 h. **Nec'club, C3, résidence "Les Pervenches", 13700 Marignane.**

Club At, Sega 8 et 16 bits, PC, CPC, Lynx, Amiga. **Emmanuel Gordon, 6, rue des Cotèles, 62390 Auxy-le-Château.**

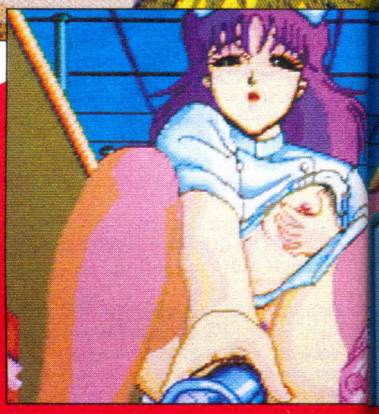
Mega MSX News : un journal sur disquette pour MSX 2 et MSX 2+. Disponible par abonnement (10 numéros sont disponibles). **Sébastien Rousseeux, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout.**

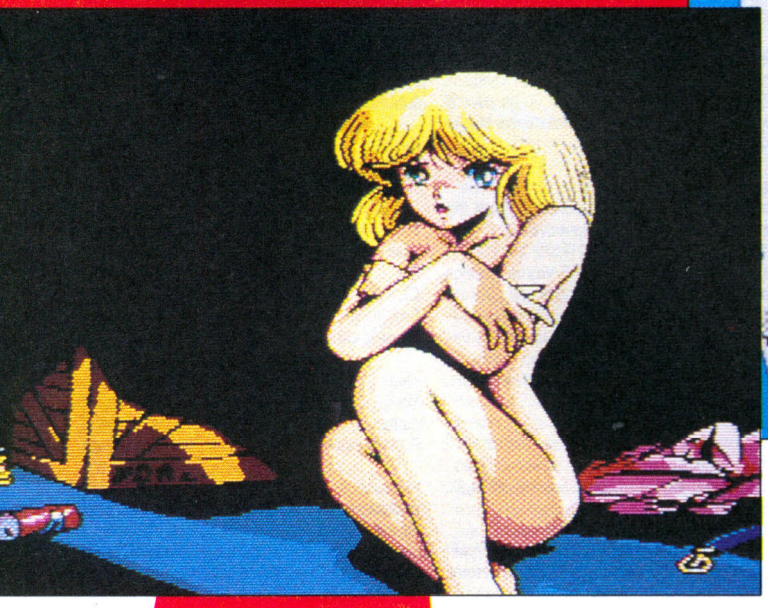
Message à tous les insatiables de news MSX : rejoignez-nous ! Nous vous offrons la plus vaste logithèque originale pour MSX 1, 2, 2+ - sans cesse renouvelée par des imports. **MSX Master Club, 7, rue des Iris, 62119 Dourges.** ■

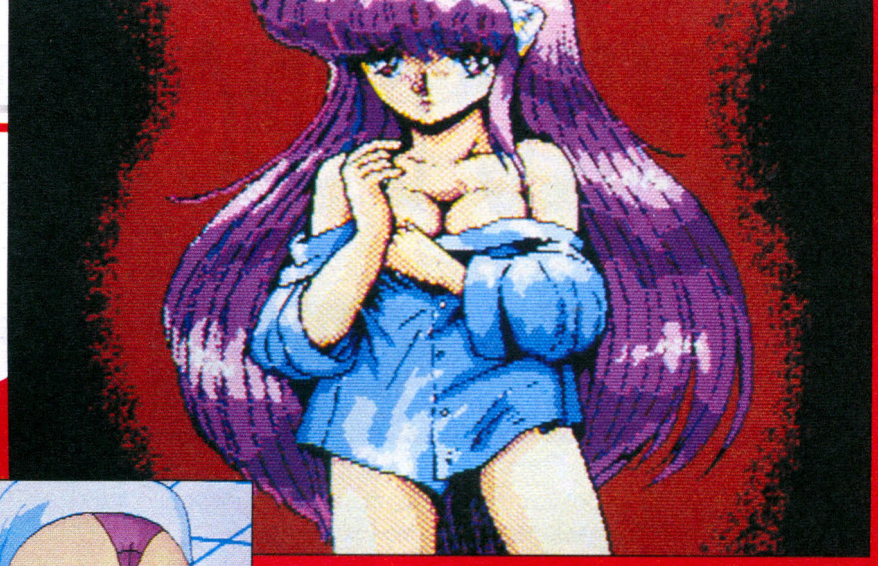
SEX MACHINES

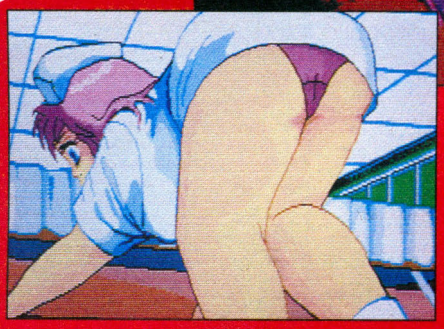
HOLIDAY GIRLS

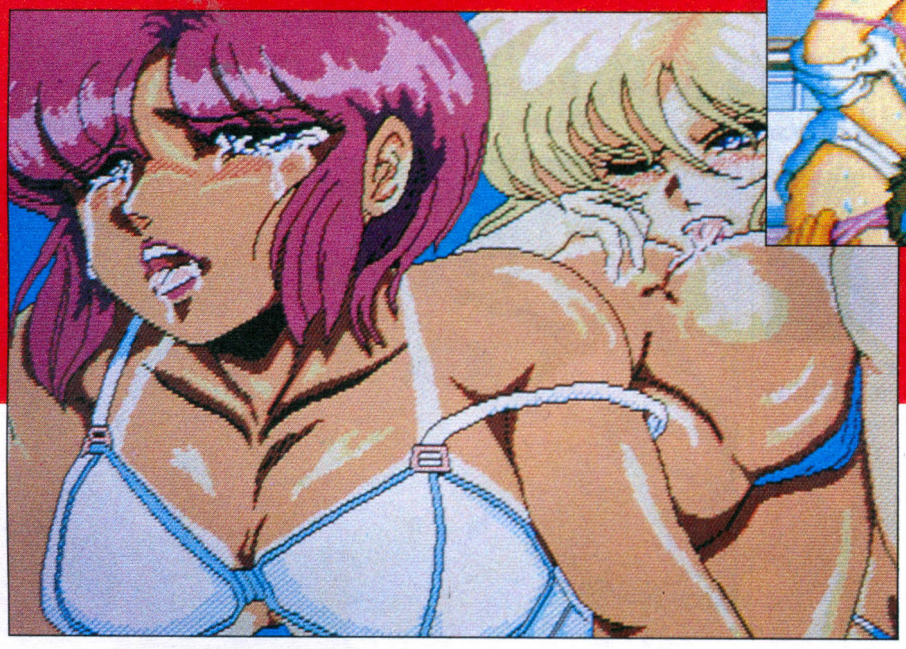
Si les filles sur la plage ne sont pas assez dénudées à votre goût, donnez-leur donc de mauvaises idées en leur expliquant - photos MSX2 à l'appui - qu'au Japon on fait moins de chichis... Eric Satyre vous souhaite des vacances "hot & spicy" !

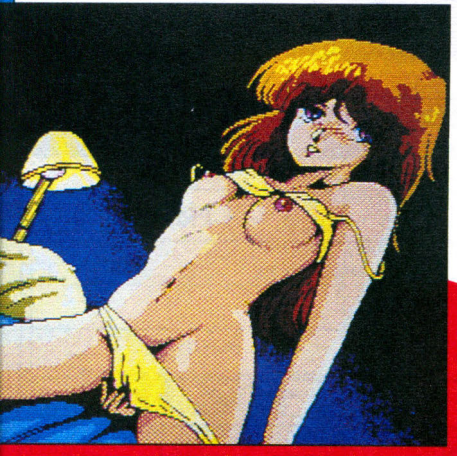


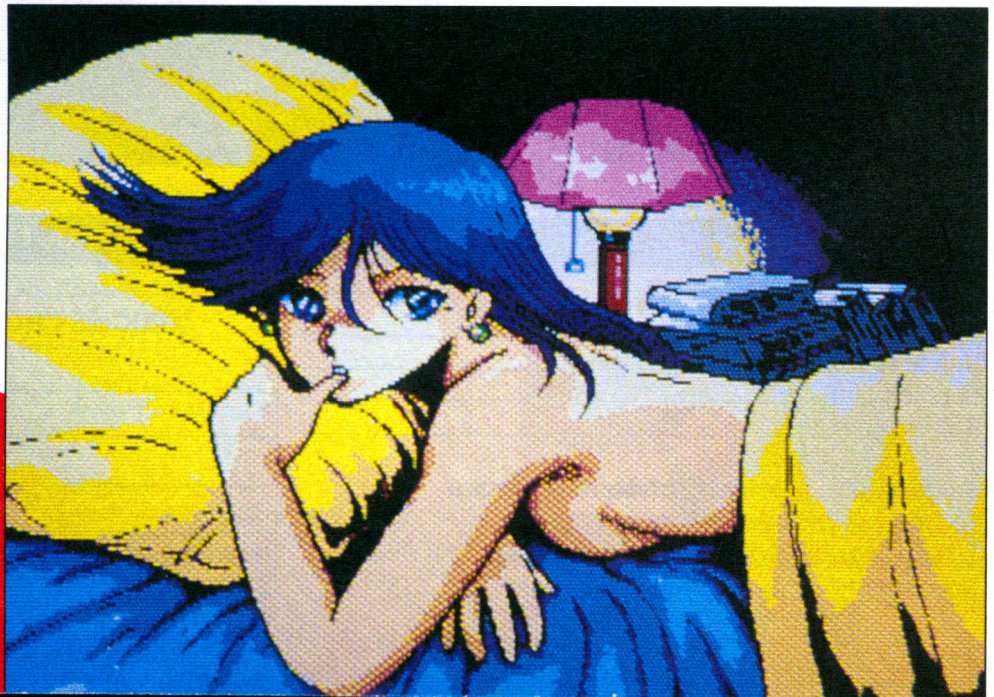






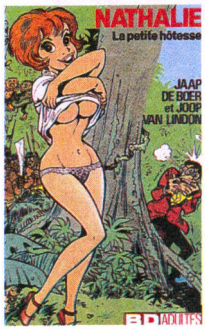






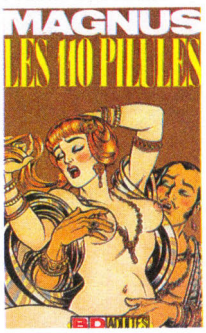
LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES*
PRIX UNIQUE : 29 F

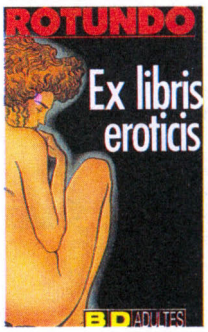


1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

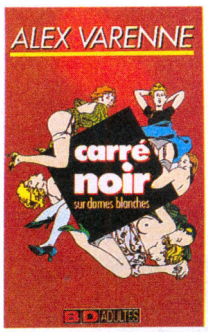
2 Régine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS



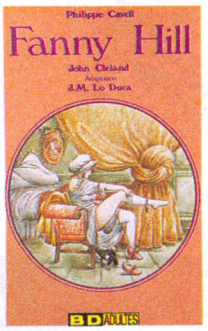
3 Magnus
LES 110 PILULES



4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS



5 Alex Varenne
CARRE NOIR



6 Cleland, Cavell, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX** : **75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS !** : **99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :
LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE
(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n°11 (Girls, girls, girls)

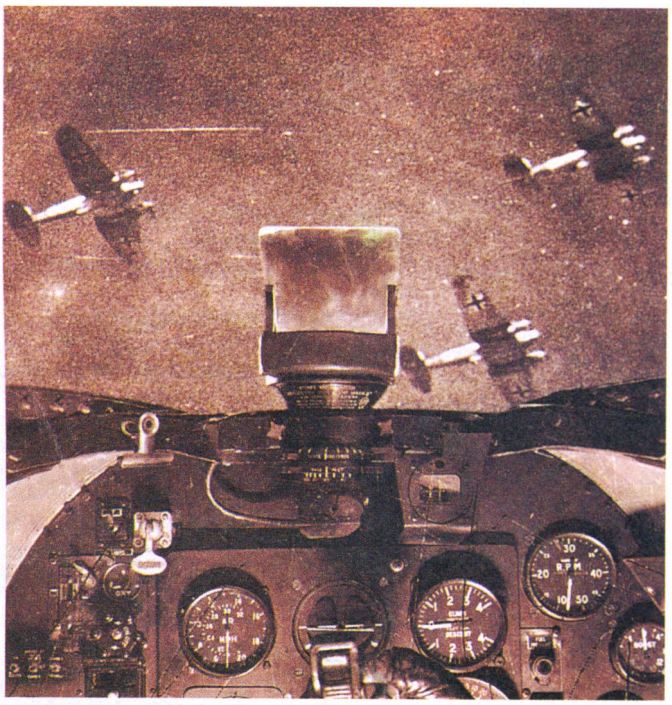
Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____
Adresse : _____
_____
Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ **chèque bancaire**
☐ **CCP** ☐ **mandat-lettre**

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	



THE BATTLE OF BRITAIN. CAPTIVANT ET REALISTE

Selon un pilote de la Seconde Guerre Mondiale, participer à un combat entre avions de chasse était comparable à être dans une ruche d'abeilles. C'est exactement ce que vous ressentez lorsque vous jouez avec *"Their Finest Hour : The Battle of Britain"*. Ce nouveau simulateur de combat aérien Lucasfilm Games cloue littéralement à leur siège tous les mordus de simulations et les fous de jeux d'action.

The Battle of Britain possède toutes les caractéristiques applaudies chez *Battlehawks 1942,* la précédente simulation aérienne de Lucasfilm.

LE RÉALISME EST CARRÉMENT INCROYABLE

Dès que vous mettez les gaz, vous êtes frappé par le réalisme photographique des avions, de la fumée et du terrain de *Battle of Britain.*

La meilleure façon de connaître la RAF est d'être artilleur dans la Luftwaffe.

Revoyez vos combats de n'importe quel angle -même du point de vue d'une bombe.

REVIVEZ VOS MEILLEURS EXPLOITS GRÂCE AU MAGNÉTOSCOPE INTÉGRÉ

Vous voulez montrer à vos copains comment vous avez abattu *Flying Pencil* grâce à votre tir dévié ?

The Battle of Britain vous permet de sauvegarder sur disquette vos combats les plus mémorables et les revivre ensuite en temps réel, en accéléré ou image par image.

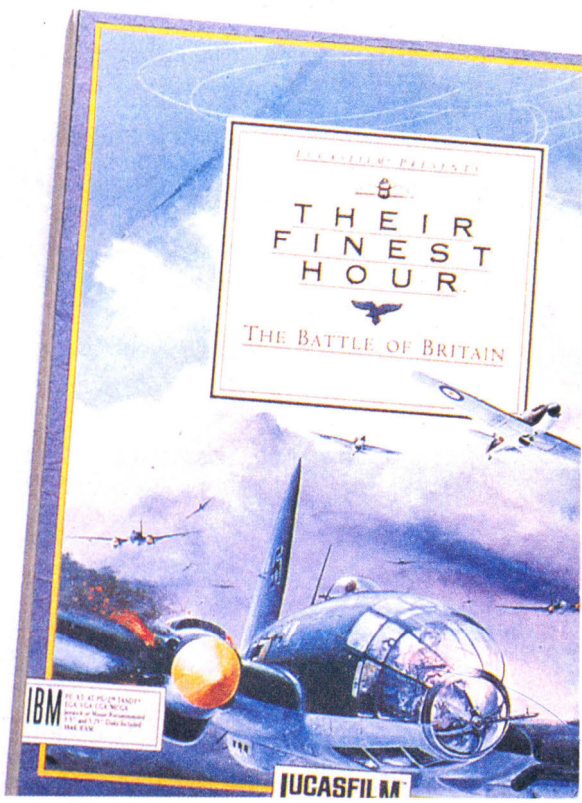
VIVEZ LE COMBAT DES DEUX CÔTÉS

Pilote de la RAF, combattez contre la Luftwaffe dans votre solide petit Hurricane ou dans votre légendaire Spitfire. Ou alors, testez vos compétences aux commandes de l'ennemi juré de Spitfire, le redoutable Messerschmitt 109. Du haut de votre Stuka hurlant, réduisez en poussière des installations au sol. Ou encore, volez en tant que pilote, bombardier ou artilleur dans un Junkers 88, Dormier Flying Pencil, ou Heikel Spade.

De votre succès au cours de chaque mission, dépend le suivant : détruisez un contrôle radar aujourd'hui et tout sera plus facile pour vous demain. Qui sait - peut-être modifierez vous le cours de l'histoire ? Et si vous n'aimez pas le hasard, *The Battle of Britain* vous permet de changer de camp.

LUCASFILM GAMES™

Pour faire monter votre taux d'adrénaline, nous avons ajouté tout une cacophonie de sons : vrombissement de moteurs, rafales de balles, explosions tonitruantes.



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

Disponible sur PC
Prochainement sur ST et Amiga

BLAGUES A PART

HISTOIRES BELGES

Dans un café-théâtre, un ventriloque raconte des histoires drôles avec sa marionnette. La première est une histoire belge : toute la salle rit aux éclats ; la deuxième est aussi une histoire belge et déclenche à nouveau l'hilarité générale. Un spectateur de nationalité belge se lève alors pour protester. Le ventriloque, confus, fait ses excuses au spectateur mais celui-ci répond :

- Ce n'est pas à vous que je parle mais au petit !

Un médecin belge entre dans la morgue d'un hôpital et s'écrie joyeusement :

- Bonne nouvelle une fois, monsieur Dupont, ce n'est pas votre pouls qui s'est arrêté, c'est ma montre !

Un détenu belge dit à son gardien :

- Je voudrais me plaindre de la nourriture : j'ai trouvé un revolver dans ma purée et une lime dans mon steak.

(David Guesdon)

Un Belge et sa femme vont pour la première fois de leur vie au cinéma. Ils arrivent en retard. L'ouvreuse, munie de sa lampe de poche, avance vers eux dans l'obscurité. Le Belge, effrayé, écarte sa femme et s'écrie :

- Attention, Emma, voilà un vélo !

(Michaël Ponton)

Un Belge déjeune pour la première fois avec un Français, collègue de bureau, et il voit celui-ci mettre de côté toutes les têtes de sardine...

- Pourquoi fais-tu ça ?
- Je les emporte chez moi, ça rend les mômes intelligents.
- Donne m'en deux ou trois.
- Ça non, mais je peux t'en vendre.
- Pour combien ?
- 50 F les six.
- D'accord.

Et le Belge engloutit aussitôt les six têtes de sardine. Quelques minutes plus tard, il est un peu troublé :

- Dis donc le Français, tu m'as roulé ! Pour 50 F, j'aurais pu acheter deux kilos de sardines fraîches entières.
- Eh bien, tu vois, ça commence à agir...

(Frank, Figeac)

Un peu de gymnastique belge maintenant :

- Et une, levez... et deux, baissez... et une, levez... et deux, baissez... et une, et deux, levez, baissez ! C'est bien, maintenant l'autre paupière...

(Cédric Fusilli)

Un lecteur de Micro News obtient un vif succès en racontant, pendant les vacances, les histoires précédentes. Soudain, il se rend compte qu'il y a un Belge parmi ses amis et il s'excuse auprès de lui. Le Belge lui répond :

- Oh c'est pas grave ! Vous savez, on a les mêmes pour les Français !

(Frédéric Bonely)

Contrepèteries :

- Le vieux marin lave le fond de sa quille.
- La maison peut également vous procurer des rillettes en fût.
- Le magasinier a touché un bon de cretonne.
- Il m'a promis son tennis.
- Ce n'est pas au pieu qu'est réservé le plaisir de dîner.

CHARADE

Mon premier sert à poser mon troisième.
Mon deuxième est parfois inspiré.
Mon troisième est l'obsession d'Eric Satyre.

- Mon tout est un célèbre jeu d'arcade, décliné sur tous les ordinateurs et sorti récemment sur la console Sega.

Mon tout est le jeu Chase H.Q., testé dans le numéro 37.

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - à *Micro News, Blagues à part, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien d'anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).

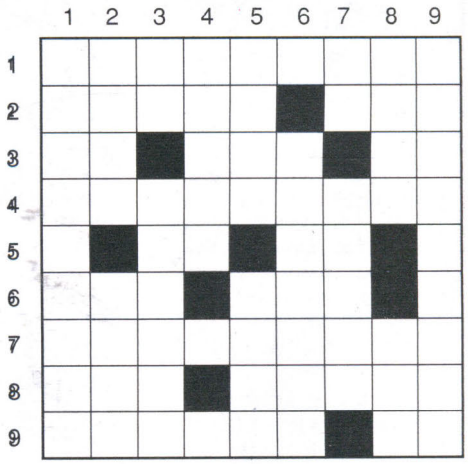
CRUCITOP

HORIZONTALEMENT

1. Seigneur de l'orage et drôles de fées sur Amstrad CPC (titre de jeu).
2. Arrêtai le coup. La Vérité quand elle sort du puits.
3. Troisième personne du singulier. Francs roumains. En les.
4. *Of the Earth* ou *of the Crown* au pluriel (titre de jeu).
5. Le meilleur. Fleuve russe.
6. Pas beaucoup d'argent. Tante espagnole.
7. Chasseur d'hommes dans Frisco (titre de jeu).
8. Bière anglaise. Mit à l'épreuve un jeu.
9. Centaure qui mena Hercule au suicide. Existes.

VERTICALEMENT

1. L'homme-araignée (titre de jeu).
2. Trop mûr. Vrai mec.
3. Conjonction de coordination. Fruits du hêtre.
4. On les émet quand on rend le dernier souffle.
5. A moi. Avec Desmond ou sur les danseuses.
6. Qui conviennent.
7. Pronom impersonnel. Agitations amoureuses.
8. Lever le pied dans les brancards. Saison des moissons.
9. Relâchas le tour de vis.



SOLUTION DU N°37

	1	2	3	4	5	6	7
1	E	X	P	L	O	R	A
2	N	O	V	I	C	E	S
3	F	U	■	T	E	■	T
4	E	T	A	■	A	C	A
5	R	■	B	O	N	U	S
6	M	A	U	P	I	T	I
7	E	S	S	■	A	I	E

THE CYCLES™

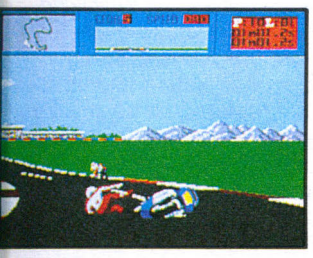
International Grand Prix Racing

he Cycles: Le Grand Prix nternational de Course vous ent rivé aux chassis des motos es rapides que l'on ait jamais ontruites!

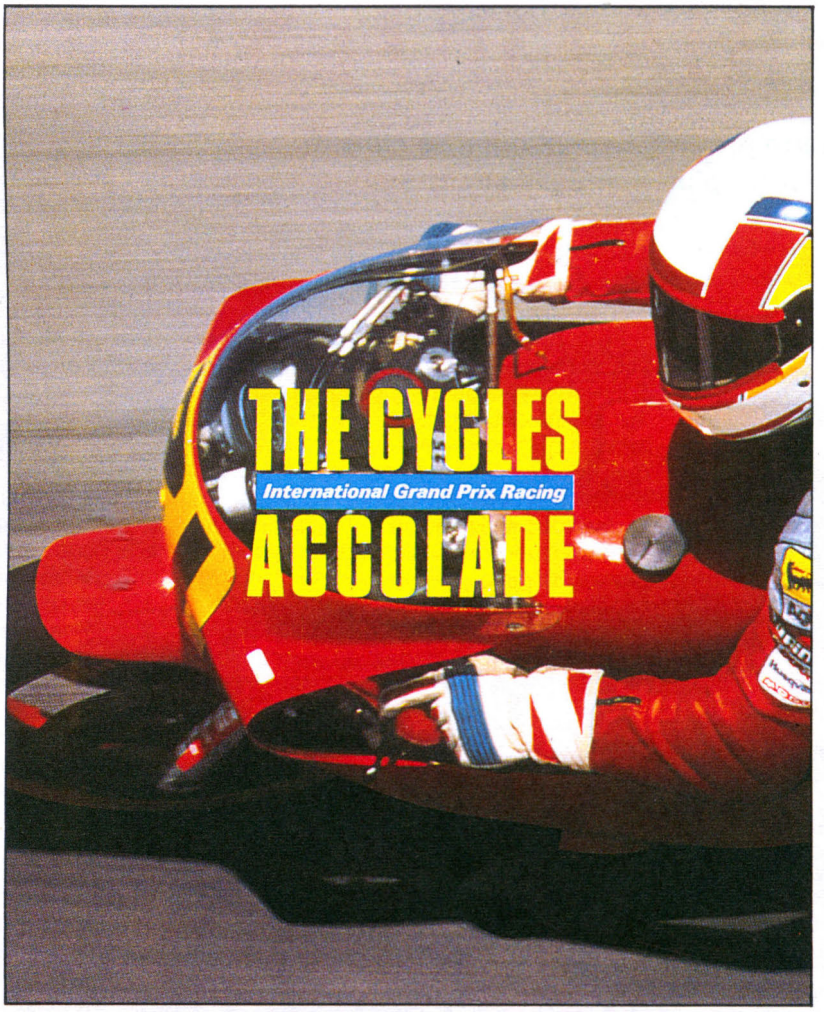
Le seul je de motos avec perspective de la première personne. Mettez les gaz et ressentez la poussée de l'accélération! Jetez un coup d'œil par-dessus le guidon et regardez le trottoir disparaître sous vos roues.

Vous avez le choix entre 5

niveaux d'habileté différents. Chaque niveau modifie la capacité de course de la compétition.

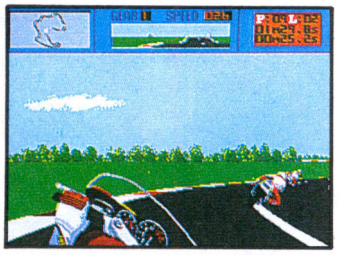


Photos d'écran de la version IBM PC



Le coureur devant vous essayera-t-il de se détacher avec force ou perdra-t-il sa moto dans la tentative? Mesurez-vous aux pilotes internationaux dans les meilleures épreuves de motocyclisme. Choisissez des courses de 500cc, 250cc ou 125cc et affrontez 15 pistes Grand Prix authentiques à travers le monde. De l'Australie au Brésil, usez vos pédales sur les circuits les plus épuisants du sport automobile.

Qui a du cran? Qui veut la gloire? Qui émergera



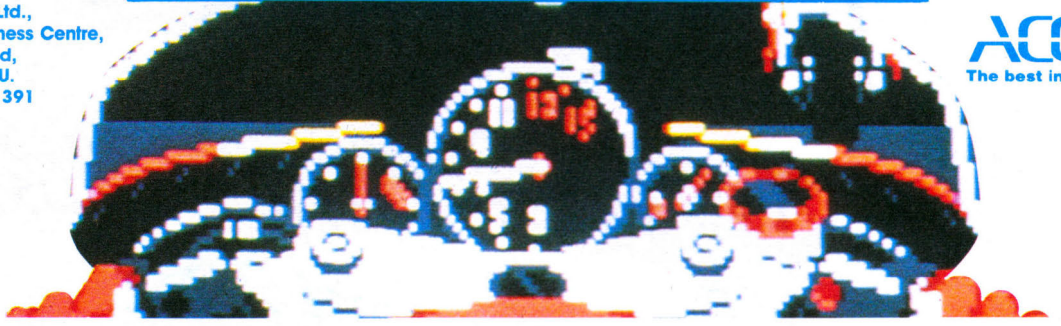
victorieux et brandira le trophée de champion du monde?

IBM PC, AMIGA, SPECTRUM et AMSTRAD
(en vente actuellement.)

CBM 64/128:
disponible en Août.

Vous met en selle

Un vrai réalisme de course avec une perspective de première personne.



Accolade Europe Ltd.,
nit 14, The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road,
London SW11 3SU.
Tel: 19-44-71 738 1391

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

TORNADO BOYS

Rafales de guerre et vents hypnotiques se mêlent pour votre plus grand plaisir...

MERCS (Capcom)

Lors d'un voyage officiel au Zutula, une petite république d'Afrique centrale, le président des Etats-Unis est pris en otage par un groupe de révolutionnaires (à sa place, je virerais mes gardes du corps). Pour des raisons diplomatiques, votre gouvernement refuse d'envoyer l'armée et préfère vous déléguer à la tête d'un commando de mercenaires hyperentraînés et équipés d'armes puissantes. Alors là, je rigole ! Parce qu'en matière de mission diplomatique, on a vu mieux - si les autorités voulaient éviter la violence, c'est raté... Les trois gugusses dégomment tout ce qui bouge sur leur passage et n'épargnent pas le moindre brin d'herbe ! Une bombe atomique larguée sur le Zutula aurait sans doute fait moins de morts... Mais bon, vous n'êtes pas là pour discuter, votre boulot consiste à débarrasser la jungle de ces maudits terroristes.

Pour commencer, demandez à deux de vos copains de descendre de leur H.L.M. S'ils vous répondent - comme dans le célèbre sketch des Inconnus - "Euuh pourquoi faireuuuh ?", dites-leur avec enthousiasme que le nouveau jeu de castagne du bistrot d'en face peut se jouer à trois simultanément et que vous avez besoin d'eux pour récupérer le président des States. Ça n'est peut-être pas très original, mais toujours mieux que le téléfilm du mardi soir sur la Cinq. Installez-vous ensuite tous les trois devant le pupitre de la machine et partez au casse-pipe ! Ramassez sans tarder les kits médicaux et améliorez votre équipement en raflant les armes des adversaires tombés au champ d'horreur. Si vous désirez emprunter le véhicule d'un ennemi, ne perdez pas votre temps à le lui demander - descendez-le d'abord, puis sautez au volant dès que le mot "Enter" clignote au-dessus du véhicule. Vous pourrez ainsi voyager à bord de jeeps ou de bateaux pneumatiques.

Bien sûr, les vétérans auront reconnu là quelques caractéristiques du légendaire *Ikari Warriors*, mais la beauté des graphismes et le rythme de l'action leur feront bien vite reléguer ce pionnier du massacre à scrolling vertical au rang de vénérable ancêtre. Place aux jeunes !

WHIRLWIND (Williams)

Quittons maintenant l'atmosphère explosive et enfumée des champs de bataille pour aller nous rafraîchir un peu avec **Whirlwind**, un flipper étonnant. Le plateau apparaît assez dépouillé et ne contient pratiquement pas de cibles, mais seulement deux grands toboggans et quelques bumpers. Mais ce calme étrange est trompeur... Celui qui, habitué aux dictons foireux, vous annoncera sans rire que "le calme précède la tempête" aura pour une fois tout à fait raison ! Car *Whirlwind* est le premier flipper qui va vous plonger directement au cœur d'une tornade. Dès que la bille entre sur le plateau, vous comprenez que la partie va être rude : il se révèle extrêmement difficile de suivre la boule, qui, comme poussée par un vent invisible, bondit d'un endroit à un autre à une vitesse terrifiante.

Sur le plateau, trois disques ornés de motifs hypnotiques qui tournent sur eux-mêmes ne tardent pas à vous faire perdre le sens de l'équilibre. Et, raffinement suprême, le fronton arbore un véritable ventilateur balançant des rafales de vent décoiffantes (baba-cools à cheveux longs, s'abstenir !) qui viennent démolir votre belle concentration. Alors même si vous êtes champion de flipper (et mondialement connu dans votre quartier), essayez donc de relever le défi que vous lance *Whirlwind*, vous risquez d'être... soufflé !

Pinball Willy

FULL METAL PLANETE FEUILLE DE ROUTE	INFOGRAMES LA MICRO SPECTACLE
DESTINATION	FULL METAL PLANETE
SITUATION	PERSEUS RA 3H 14m39s 33°35'

CODE	HAUTE SECURITE/TOP SECRET	**EMPLOI/VALEUR**	MINE EXTREME

MISSION/OBJECTIFS	Priorité 1 Priorités annexes	Récolter/Ramener minerai Détruire extracteurs ennemis Organiser défense locale

COMMENTAIRES

Planète extrêmement dangereuse à cause de ses gigantesques marées modifiant en permanence sa géographie.

Nécessité d'agir avec stratégie, certains ennemis n'ayant aucune valeur humanoïde classique et se montrant hyperviolents.

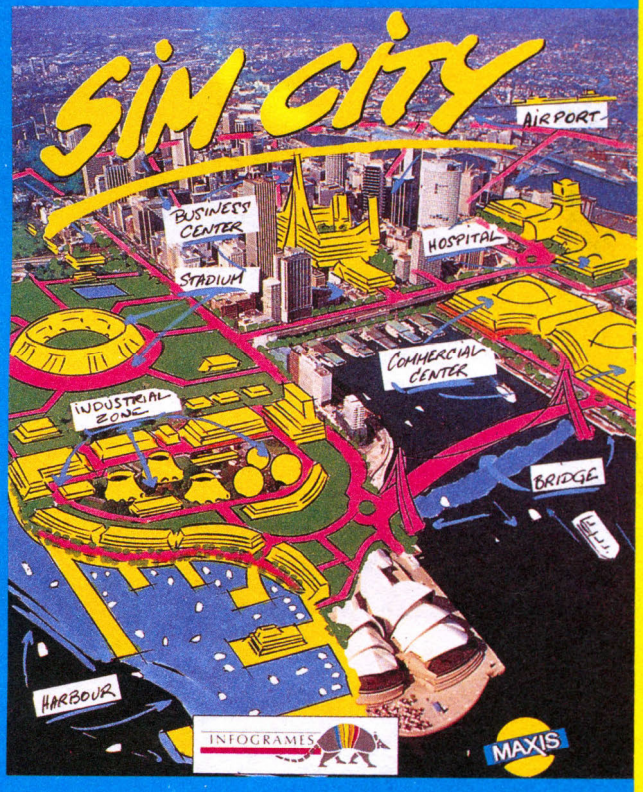
Bon courage.

BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR
Tilt Magazine

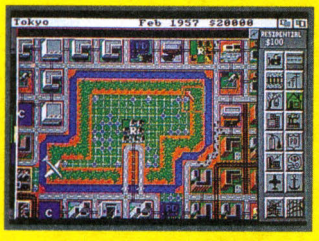
BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment



BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989
S.P.A.

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990
European Computer Leisure

SIM CITY



Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde !
Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, gérer votre budget, lever des impôts..., à vous d'être grandiose et infaillible. Si vous savez également affronter tornades, inondations et autres cataclysmes, vous verrez alors, en temps réel, votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

◆ *Disponible sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST-STE, AMSTRAD et SPECTRUM*

INDISPENSABLE : **Terrain Editor,** complément du jeu Sim City, vous permettra de créer le moindre détail de votre environnement, et vous offrira de 9 à 18 villes, selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

◆ *Disponible actuellement sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA*

INFOGRAMES
LA MICRO SPECTACLE

FLIMBO'S QUEST

Enfer et damnation ! Le petit Flimbo s'est paumé dans les couloirs de l'immeuble et n'a réussi à atteindre la salle de rédaction que quelques minutes après le bouclage !

Dommage, car ce sacré petit bonhomme vit les meilleures aventures jamais vues dans le domaine des jeux de plate-forme sur Amiga, ST, C64, PC et compatibles. Et il ne nous reste plus assez de place pour vous narrer les aventures de cet adorable bambin qui n'hésite pas à combattre une ribambelle de monstres étranges et rigolos pour délivrer sa copine, kidnappée par un savant fou.

Les effets sonores (que nous ne pouvons malheureusement pas vous faire entendre ici) et les graphismes les splendides que vous pouvez admirez sur cette page (merci qui ?) confinet à la perfection. Et l'excellente jouabilité donne l'impression de jouer sur une console japonaise. C'est bien la première fois qu'un jeu de plate-forme sur Amiga rivalise avec les grosses pointures nippones comme *Alex Kidd* ou les fameux *Super Mario Brothers* !

On garde donc Flimbo avec nous pendant les vacances et on vous le présentera en détail à la rentrée, mais vous pouvez déjà courir acheter le soft les yeux fermés ! Faites-nous confiance, c'est du tout bon !

AMIGA ON THE BEACH

Les vacances approchent à grandes enjambées ! Peinards, vous allez jouer les lézards sur le sable doré d'une plage ensoleillée (on dirait du David et Jonathan !). Et si, au lieu de lâchement vous abandonner aux doux rayons du soleil et de vous laisser bercer par le murmure des vagues, vous en profitiez pour acheter un Amiga ? Ça serait pas bête ! Alors cet été, réagissez et soignez votre look avec les trois nouveaux coffrets de Commodore : **Alter Audio**, **Starter** et **Home Office Kit**.

Alter Audio est un véritable studio de musique, qui regroupe un Amiga 500, le logiciel séquenceur MIDI Harmoni, une interface et des câbles, un manuel en français et une cassette audio pour commencer votre apprentissage. Le tout est proposé à 4 290 F - une aubaine pour les musicos ! Les deux autres coffrets apparaissent plus classiques mais tout aussi intéressants. *Starter* se compose de trois jeux (*Indiana Jones and the Last Crusade*, *Kick Off* et *F-18 Interceptor*), de *Fusion Paint* (un logiciel de dessin compatible *Deluxe Paint*)et de *Kindwords* - un traitement de texte évolué. L'ensemble, avec un Amiga 500, se vend 3 990 F. Pas mal pour débuter en douceur...

Home Office Kit, déjà plus ancien, s'oriente nettement vers la bureautique avec les logiciels suivants : *Pagesetter*, *Kindwords 2.0*, *Artists'choice*, *Calefonts* et *Infofile*. Tout ce qui faut pour réaliser et mettre correctement en page vos documents. Le prix, avec un Amiga 500 : 3 990 F. Une misère ! Alors faites une bonne affaire et n'attendez plus pour vous offrir l'objet de vos rêves.

LE 15 AOUT, NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN NUMERO DE MICRO NEWS :

LA RENTREE LA PLUS PROMETTEUSE DE L'HISTOIRE DES JEUX VIDEO !

Et... et... les résultats du CONCOURS DU BUG D'OR, ainsi que les 50 gagnants du sondage !

Rédacteur en chef : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint : Georges Brize
Secrétaire de rédaction : Jean-Henri Derveaux
Rédaction : Jean-Pierre Labro, Marc Lacombe
Directeur de conscience : Professeur Choron
Directrice de la publicité : Isabelle Berté
Secrétariat : Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique : Jean-Yves Zagnoni
Abonnements : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : Jérôme Darnaudet, Didier, Cécile Font, Christian Gornas, Laurent, Ludovic Monnerat, Patrice Orset, Jean-Marc Ouvré
Correspondants permanents à l'étranger : Kelly Beswick, Kati Hamza, Gordon Houghton , Tony Takoushi (GB), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations : Carali, Coucho, Cuneo, Jaap, Larbi, Lerouge, Lidwine, Rasheed,
Couverture : © Editions Albin Michel © Liberatore
Flashage : Janjac
Photogravure : Atelier André Michel, Photocop
Impression: Rotolaf
Dépôt légal : 3ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
P.-D.G.,
Directrice de la publication : Isabelle Berté
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990
OJD DIFFUSION PUBLICITE 1989

PLUS DE TUBES MOÏNS DE PUB !

SKYROCK

LA SUPERRADIO

"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".

PLOTTING

DEPENDANCE !

Dépendance! C'est vraiment de cela qu'il s'agit. Le concept est simple... Bâtir des blocs! Mais une fois que vous contrôlez ces briques pourrez-vous vous en passer?

Tout cela parait si facile, mais pouvez-vous battre l'ordinateur ou votre adversaire à ce jeu particulièrement ahurissant.

Certaines briques vous donneront un pouvoir destructeur plus grand ou bien un passage direct vers un autre niveau... SUPER! Mais croyez moi, vous devrez tirer avantage de ces armes exceptionnelles. Vous aurez besoin de la dextérité d'un maitre du Rubik's cube et les réflexes d'un tireur d'élite. Déterminez votre mouvement, visez et tirez!... C'est aussi simple que cela... aussi simple que de faire griller un glaçon!

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean

TAITO

ZAC DE MOUSQUETTE,06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.TEL: (1) 43350675